

## VareseNews

### Due scuole varesine tra le finaliste del Business Game

**Pubblicato:** Venerdì 3 Marzo 2017



Business Game alle battute finali alla **Liuc** con la finale in programma per il prossimo **giovedì 16 marzo**. 50 le squadre finaliste da 26 scuole di tutta Italia, per il gioco di simulazione aziendale che l'Università, con la sua vocazione aziendalista grazie ai **corsi di laurea in Economia, Giurisprudenza e Ingegneria Gestionale**, propone per il quattordicesimo anno a studenti del terzo e quarto anno degli istituti superiori. Un gioco ideato, in particolare, 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.

Tra gli istituti in gara nella finale, anche il **Liceo Classico Cairoli di Varese (con una squadra)** e l'**ITC Zappa di Saronno (con una squadra)**. A partire dalle ore 10.00 si svolgerà la sfida, mentre nel pomeriggio dalle 14.30 si terrà la premiazione delle squadre vincitrici in Aula Bussolati.

Il Business Game è un **progetto di learning by doing** interattivo e innovativo, realizzato **in collaborazione con l'Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia** e inserito **tra le iniziative ministeriali per la valorizzazione degli studenti eccellenti** delle Scuole Secondarie di secondo grado. Uno dei tanti esempi della formazione esperienziale che la LIUC offre sia ai propri studenti all'interno dei corsi di laurea, sia agli studenti delle scuole.

Una competizione, quella del Business Game, giocata nella prima fase **presso la sede delle Scuole, gareggiando in rete**. Quattro le prove, in cui gli studenti hanno dovuto 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.

Il caso aziendale oggetto della gara è quello di una **Spa**, fondata negli anni '70 in Lombardia (regione caratterizzata da una secolare vocazione **tessile**) e specializzata nella produzione di magliette sportive. Un'impresa nata da un piccolo laboratorio artigianale, contattata da un'azienda leader nel settore della produzione di abbigliamento sportivo per realizzare t-shirt in esclusiva.

A rendere il gioco ancora più avvincente, l'offerta di un fornitore asiatico che vorrebbe espandersi nel sud Europa.

“In questa edizione del Business Game – spiega il prof. **Aurelio Ravarini, Direttore del CETIC**, attivo nella Scuola di Ingegneria Industriale della LIUC – la fase eliminatoria si è rivelata molto selettiva: le performance delle 50 squadre che si sono qualificate per la finale sono state nettamente superiori al gruppo dei numerosi inseguitori, a dimostrazione del fatto che per vincere bisogna ‘giocare sul serio’, impostando una strategia e adattando le scelte alle dinamiche del mercato”.

Come sempre, i partecipanti potranno interagire anche tramite la pagina Facebook del gioco. Inoltre, anche quest'anno la finale sarà seguita passo passo dal team di **Radio LIUC**, la web radio degli studenti dell'Università.

**A giocare e a confrontarsi sono state in questa edizione 90 scuole per un totale di 342 squadre e 1.805 studenti**, provenienti da Basilicata, Calabria, Campania, Emilia Romagna, Lazio, Liguria, Lombardia, Marche, Molise, Piemonte, Puglia, Sardegna, Toscana, Umbria, Veneto.

Un impegno, quello della LIUC sul tema dei business game, che si può toccare con mano anche nella partecipazione dell'Università a **Play4Guidance (P4G)**, **progetto finanziato dall'Unione Europea** 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.

Redazione VareseNews  
redazione@varesenews.it