

*Alla LIUC la finale del Business Game “Crea la tua impresa”*

Gestire un'impresa? Un gioco da ragazzi... Almeno così la pensano i giovani partecipanti al **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**.

Il Business Game, definito uno dei progetti di eccellenza del Ministero dell'Istruzione, incoronerà i vincitori della sua sesta edizione nel giorno della finale, il prossimo

**giovedì 12 marzo 2009**

a partire dalle ore **15** presso l'Università Carlo Cattaneo – LIUC.

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: 247 le squadre iscritte per un totale di 1322 studenti, 212 quelle effettivamente partecipanti. Il 50% delle squadre proviene dal Nord Italia, il 10% dal centro, il 40% dal Sud. La Lombardia è la regione più presente, con 102 squadre partecipanti. L'edizione che si appresta a concludersi ha previsto un aumento complessivo del “volume” del gioco, con ben 5 gironi rispetto ai 2 degli anni passati.

La giornata finale vedrà fronteggiarsi 50 squadre, un campione rappresentativo delle diverse tipologie di scuole che hanno aderito al Business Game, dagli Istituti Tecnici Commerciali (i più numerosi) agli Istituti Tecnici Industriali, dai Licei Scientifici ai Classici.

*A premiare gli studenti sarà il giornalista economico Paolo Conti.*

Castellanza, 4 marzo 2009