

## **“CREA LA TUA IMPRESA”**

### **Business Game Strategico dell’Università Cattaneo**

*Iniziativa promossa da LIUC – Università Cattaneo  
in collaborazione con l’Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia  
XV edizione*

La LIUC – Università Cattaneo, istituita nel 1991 su iniziativa dell’Unione degli Industriali della Provincia di Varese, è da sempre impegnata nell’individuazione e valorizzazione dell’eccellenza degli studenti. Grazie alla sua stretta connessione con il tessuto produttivo italiano e internazionale, LIUC orienta i suoi corsi di laurea – Economia Aziendale, Ingegneria Gestionale e Giurisprudenza – all’obiettivo di preparare manager e professionisti capaci di operare nelle imprese di produzione e di servizi e nelle pubbliche amministrazioni. Nell’ambito di questa strategia, che prevede una sistematica collaborazione con il mondo della scuola, si inserisce da alcuni anni “Crea la Tua Impresa” – Business Game Strategico dell’Università Cattaneo. Per il triennio 2016-2017-2018 il Business Game LIUC è inserito tra i programmi MIUR per la valorizzazione degli studenti eccellenti.

#### 1. OBIETTIVO

“CREA LA TUA IMPRESA” – Business Game Strategico dell’Università Cattaneo è un gioco di simulazione tra squadre, in cui ogni squadra ha il compito di gestire la propria impresa competendo con le altre in un unico mercato.

Il gioco si sviluppa nel corso di un anno simulato, scandito in 12 turni di gioco, uno per ogni mese dell’anno. In ogni turno, le squadre sono chiamate ad analizzare le informazioni disponibili sullo stato dell’azienda e del mercato, e in conseguenza a prendere decisioni di carattere strategico per la gestione dell’azienda. Tali decisioni influenzeranno lo stato dell’azienda e il mercato stesso che, modificandosi, presenterà una nuova situazione di gioco per il turno successivo.

Obiettivo del gioco, in relazione al quale sarà stilata una graduatoria di merito delle squadre, è di massimizzare il valore dell’impresa, considerato come parametro complessivo valutato in funzione di vari indicatori, come il margine operativo, le politiche di assunzione, il tasso di crescita degli investimenti e i risultati finanziari.

#### 2. DESTINATARI

I destinatari del gioco sono gli studenti iscritti al IV e V anno degli Istituti Tecnici, Professionali e dei Licei. Ogni squadra deve essere composta da almeno 4 e non più di 6 studenti, anche di classi diverse. Ogni Istituto scolastico può iscrivere al massimo 6 squadre.

#### 3. FONTI DI INFORMAZIONE

Sul sito dell’Università Cattaneo ([www.liuc.it](http://www.liuc.it)) sarà attivo un link al sito del gioco, all’interno del quale saranno reperibili:

- il bando del concorso;
- la documentazione per presentare la domanda di partecipazione;
- il regolamento del gioco;
- la presentazione dell’azienda da simulare;
- le informazioni necessarie per conoscere il funzionamento delle aziende e del mercato;
- dopo ogni prova del gioco, la classifica delle squadre per valore delle aziende.

Il sito del gioco conterrà anche un forum interattivo, che potrà essere utilizzato per richiedere informazioni sul funzionamento delle aziende e su eventuali problemi tecnici di uso del sistema di simulazione.

Sarà inoltre disponibile una pagina in Facebook, da cercare come “Business Game LIUC”, con informazioni varie sul gioco.

#### 4. ISCRIZIONE DELLE SQUADRE

Le iscrizioni al gioco saranno aperte dal 06 novembre al 04 dicembre 2017: entro questa data sarà necessario far pervenire la domanda di partecipazione all'indirizzo indicato sulla modulistica.

Le squadre partecipanti saranno selezionate in base alla media dei voti che i componenti della squadra hanno complessivamente ottenuto nella pagella finale del III o del IV anno di scuola in matematica, italiano e lingua straniera. Tali voti dovranno essere certificati dal Dirigente Scolastico tramite modulo cartaceo firmato.

È prevista la partecipazione al gioco di 50 squadre. Nel caso in cui pervengano domande di partecipazione in numero superiore, l'Università Cattaneo si riserva la possibilità di creare uno o più gironi ulteriori, che giocheranno in parallelo e dunque in mercati simulati diversi, con le squadre eccedenti tale numero massimo. L'elenco delle squadre ammesse a partecipare al gioco sarà pubblicato sul sito ([www.liuc.it](http://www.liuc.it)) entro il 18 dicembre 2017.

Eventuali variazioni nella composizione delle squadre non devono comportare modifiche che producano una riduzione di oltre due decimi di punto nella media complessiva dei voti della squadre; tali modifiche sono possibili prima dell'inizio del secondo trimestre di gioco e devono essere tempestivamente comunicate a [businessgame@liuc.it](mailto:businessgame@liuc.it) (v. art. 7).

## 5. TUTOR

Ogni squadra dovrà avere un tutor, individuato dal Dirigente Scolastico tra i docenti della scuola di appartenenza. Il tutor istruirà la squadra sulle regole del gioco, assicurerà che la squadra partecipi in modo corretto al gioco e, senza intervenire attivamente nelle scelte, potrà essere di supporto tecnico e metodologico.

Nel corso della fase finale, il tutor non potrà entrare nell'aula di gioco né conferire con la squadra.

I tutor saranno preventivamente informati sulla natura del gioco e sulle sue modalità di svolgimento, con la pubblicazione sul sito di materiale informativo entro il giorno 9 gennaio 2018.

## 6. DOTAZIONI INFORMATICHE

Ogni squadra dovrà poter usufruire di una postazione informatica presso la scuola, con connessione Internet attiva per accesso web ed email. Ogni squadra dovrà disporre di un indirizzo email valido a cui saranno inoltrate tutte le comunicazioni. Il materiale di supporto al gioco sarà distribuito su file in formato PDF.

## 7. MODALITA' DI SVOLGIMENTO

Il gioco è organizzato in due fasi:

- la prima fase si svolgerà in tre prove successive, in ognuna delle quali si svolgeranno tre turni di gioco, dunque simulando un trimestre di vita dell'azienda; ogni squadra giocherà tali prove via web direttamente nella sede della propria scuola;
- le squadre che avranno ottenuto i migliori risultati alla fine della prima fase saranno ammesse alla fase finale del gioco, che si svolgerà presso l'Università Cattaneo.

Il gioco prevede la possibilità che un'azienda fallisca. In tal caso, la squadra avrà la possibilità di ritirarsi dal gioco o di continuare, fuori gara, a partecipare alle prove.

Il gioco prevede la possibilità che una squadra non invii le proprie decisioni per uno o più turni; in tal caso il sistema di simulazione mantiene le decisioni assunte nel turno precedente. Potranno essere ammesse alla fase finale solo le squadre che hanno inviato decisioni in almeno due prove su tre.

La **prima prova** (che simula il trimestre gennaio – marzo di vita dell'azienda) si terrà **mercoledì 17 gennaio 2018**, a partire dalle ore 14.30. Ogni squadra giocherà presso la sede della propria scuola, con comunicazioni gestite via Internet e secondo modalità che saranno precisate ai tutor come indicato all'art. 5.

La **seconda prova** (che simula il trimestre aprile – giugno) si terrà **mercoledì 31 gennaio 2018**, a partire dalle ore 14.30, con le stesse modalità previste per la prima prova.

La **terza prova** (che simula il trimestre luglio – settembre) si terrà **mercoledì 14 febbraio 2018**, a partire dalle ore 14.30, con le stesse modalità previste per la prima prova.

Il calendario potrà subire variazioni per causa di forza maggiore e ad insindacabile giudizio dell'amministratore del gioco.

La **fase finale** si terrà **giovedì 15 marzo 2018**, presso l'Università Cattaneo, a partire dalle ore 10.00. Ad essa saranno ammesse al massimo 50 squadre. Nel caso in cui le squadre giochino in più gironi, saranno ammesse alla fase finale le migliori squadre di ogni girone, comunque garantendo una maggiore rappresentativa delle squadre selezionate in base ai criteri di cui all'art. 4. La squadra vincitrice sarà proclamata durante la cerimonia di chiusura alle ore 15.00 dello stesso giorno.

Non è consentita la partecipazione alla finale in remoto. Le squadre ammesse che non potranno essere presenti saranno sostituite dalle prime escluse in ordine di graduatoria.

Nei giorni **11 e 12 gennaio 2018** la piattaforma del gioco sarà aperta per consentire **due partite di prova** del gioco, utili al solo fine di consentire di sperimentare le modalità di interazione con il sistema di simulazione.

#### 8. AIUTO

Ogni squadra potrà richiedere un solo aiuto tecnico per singolo turno ai delegati del Comitato di Guida, attraverso il forum interattivo inserito sul sito o inviando una mail a [businessgame@liuc.it](mailto:businessgame@liuc.it). Per emergenze sarà possibile contattare il numero telefonico 0331 572 300.

#### 9. COMITATO DI GUIDA

E' istituito un Comitato di Guida, incaricato della gestione operativa del gioco, presieduto da un docente dell'Università Carlo Cattaneo - LIUC.

#### 10. GRADUATORIA

La graduatoria di merito delle squadre sarà stilata a giudizio insindacabile del Comitato di Guida in relazione all'obiettivo del gioco, per come specificato all'art. 1.

#### 11. PREMI

E' previsto un premio per tutti i componenti delle prime tre squadre classificate, nonché per i rispettivi docenti tutor e scuole. Tutti i concorrenti riceveranno un attestato di partecipazione al gioco.