

“CREA LA TUA IMPRESA”

Business Game dell’Università Cattaneo

*Iniziativa promossa dall’Università Carlo Cattaneo - LIUC
in collaborazione con l’Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia
VII edizione*

L’Università Carlo Cattaneo - LIUC, 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, l’Università Cattaneo 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 dell’Università Cattaneo.

1. OBIETTIVO

“CREA LA TUA IMPRESA” - Business Game 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 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

Sulla home page del sito dell’Università Cattaneo (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 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 16 novembre al 14 dicembre 2009: 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.

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) entro il 21 dicembre 2009.

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, in un incontro previsto per il giorno 14 gennaio 2010 presso l'Università Cattaneo.

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) si terrà martedì 26 gennaio 2010, a partire dalle ore 14.00. Ogni squadra giocherà presso la sede della propria scuola, con comunicazioni gestite via Internet e secondo modalità che saranno precisate ai tutor nell'incontro di cui all'art. 5.

La **seconda prova** (che simula il trimestre aprile – giugno) si terrà martedì 9 febbraio 2010 con le stesse modalità previste per la prima prova.

La **terza prova** (che simula il trimestre luglio – settembre) si terrà martedì 23 febbraio 2010 con le stesse modalità previste per la prima prova.

La **fase finale** si terrà giovedì 18 marzo 2010, 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

maggior 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.

8. AIUTO

Ogni squadra potrà richiedere un solo aiuto tecnico per singolo turno al delegato della Commissione Tecnica di Valutazione, collegandosi al forum interattivo inserito sul sito o inviando una mail a businessgame@liuc.it. Per emergenze sarà possibile contattare il numero telefonico 0331 572 300.

9. COMMISSIONE GIUDICATRICE

E' istituita una Commissione Tecnica di Valutazione delle decisioni aziendali, presieduta da un docente dell'Università Carlo Cattaneo - LIUC.

10. GRADUATORIA

La graduatoria di merito delle squadre sarà stilata a giudizio insindacabile della Commissione Tecnica di Valutazione in relazione dell'obiettivo del gioco, per come specificato all'art. 1.

11. PREMI

I componenti delle squadre prime tre classificate riceveranno premi di rilevante interesse. Sono previsti ulteriori premi per le scuole e i tutor delle squadre vincitrici. Tutti i concorrenti riceveranno comunque un attestato di partecipazione al gioco.