



BUSINESS GAME «DIGITAL START UP» - EDIZIONE 2019: STUDENTI IMPEGNATI NELLA GESTIONE D'AZIENDA

Varese, 26 marzo 2019 - I laboratori informatici del Padiglione Monte Generoso dell'Università dell'Insubria hanno accolto, lunedì 25 marzo, 140 studenti di diverse scuole superiori del territorio che si sono sfidati a colpi di strategie economiche e di mercato per contendersi il titolo di miglior «Manager» nell'ambito del Business Game, un gioco a squadre basato sulla simulazione di una competizione tra imprese virtuali. Il Business Game, organizzato dal Dipartimento di Economia dell'Insubria, è giunto alla sua quinta edizione e ha riscosso nel tempo un crescente gradimento e apprezzamento da parte sia degli studenti, sia dei docenti che li seguono nelle attività di orientamento. Alcuni istituti hanno anche inserito il Business Game tra le attività formative dei percorsi di alternanza scuola/lavoro.

A mettersi in gioco sono state 36 squadre, divise in due sessioni, mattutina e pomeridiana, e composte da studenti provenienti dalla Scuola Europea di Varese, dal Liceo Scientifico Sereni di Luino, dall'Itet Daverio Casula Nervi di Varese, dall'Itc Zappa di Saronno, dal Liceo Da Vinci-Pascoli di Gallarate, dal Liceo Scientifico Grassi di Saronno, dal Liceo Scientifico Ferraris di Varese, dall'Isis Edith Stein di Gavirate, dall'I.S. Ludovico Geymonat di Tradate e dal Liceo Scientifico Tosi di Busto Arsizio.

Nel Business Game «Digital Start-up» i gruppi di partecipanti hanno dovuto competere nel mercato delle applicazioni mobile, con l'obiettivo di sviluppare e commercializzare le applicazioni Android e/o iOS, scegliendo le professionalità più adeguate per costituire il team dell'azienda e il modello di business da adottare.

La piattaforma informatica con cui è realizzato il Business Game simula situazioni reali e complesse e i partecipanti sono stati impegnati ad analizzarle e risolverle attraverso scelte innovative ed efficaci. Il successo finale è stato raggiunto dai gruppi che hanno





compiuto le scelte più efficaci in termini di impatto sul valore della start-up, puntando sul rapporto qualità/prezzo delle applicazioni ottimale e sull'assunzione di personale altamente specializzato.

La sessione del mattino ha visto la vittoria della squadra «Itc Zappa. Huang» dell'Itcs Zappa di Saronno, composta da Dongling Huang, Lorenzo Picozzi e Alessandro Zerla. Nella sessione del pomeriggio ha trionfato la squadra «Vitto & Alloggio» dell'Itet Daverio Casula Nervi di Varese, composta da Gianmarco Salvetti, Gianluigi Basso, Francesca Colombo e Andrea Giusti.

Commenta la docente dell'Insubria Anna Pistoni: «I ragazzi hanno lavorato con interesse e determinazione, discutendo animatamente sulle decisioni manageriali da assumere. La numerosità dei partecipanti e l'entusiasmo dimostrato nella competizione sono per noi motivo di soddisfazione. Il duplice obiettivo di apprendere, divertendosi, ritengo sia stato ampiamente raggiunto».