

Business game. Dopo il successo e la qualità dei progetti registrati nella quarta edizione «Latuaideadimpresa» sbarca in Europa

«Latuaideadimpresa», il businessgame del sistema confindustriale che stimola lo spirito imprenditoriale degli studenti, è pronto allo sbarco in Europa. «È l'obiettivo che ci siamo dati per il 2015 - afferma Luigi Serra, presidente di Sistemi formativi Confindustria -. Cerchiamo le partnership giuste: potrebbe essere la replica del format o il gemellaggio con alcuni istituti scolastici di altri Paesi».

Un importante salto di qualità per il progetto di *education* che ha appena archiviato l'edizione 2014, la quarta in ambito nazionale, caratterizzata da un deciso aumento del numero di scuole secondarie di secondo grado partecipanti, passate a 104 (+18%) dalle 88 dell'anno precedente, delle as-

sociazioni confindustriali e dei contatti della piattaforma (www.latuaideadimpresa.it) utilizzata nelle fasi del gioco.

«Nel tempo abbiamo assistito a un affinamento e al miglioramento qualitativo dei progetti. Inizialmente c'era una certa astrattezza nei "business plan", che in alcuni casi peccavano di ingenuità e superficialità, quasi fosse un gioco e non una palestra d'impresa - sottolinea il presidente -. Ora i business plan sono più realistici, all'insegna del motto "è una buona idea e la vorrei vedere realizzata". Originalità, volontà d'innovare e rispetto delle regole hanno guidato i team, mentre i progetti si fanno più concreti, lasciandosi alle spalle mode passeggere come le apps. «Tra le

idee in gara - continua Serra - hanno guadagnato spazio i servizi innovativi, senza perdere di vista l'ambito *green*».

L'ambiente sale sul gradino più alto del podio con il separatore di rifiuti "Smart basket" nato nella Enrico Mattei di San Lazzaro di Savena, in provincia di Bologna, che conquista le borse di studio per la Luiss Summer school, ma molti dei partecipanti hanno voluto provare a fare business nel manifatturiero e nella meccatronica. Il secondo posto è andato all'Itis Monaco di Cosenza con il progetto «Interpet». Questa scuola, tra l'altro, è campione nazionale 2014 di robotica e rappresenterà per la seconda volta l'Italia alla finale mondiale che si terrà in Brasile. Alle classi finaliste sono andati

premi offerti dalle associazioni di categoria (Ance, Anie, Assobio-medica, Federalimentare, Federchimica e Ucima) e dagli sponsor (Luiss, Wind, Aon, Umana e Noberasco).

Il business game continua ora la sua corsa con alcuni contest che si svolgeranno nei prossimi mesi. Si tratta della Luiss Creative summer school, di "Giovani... idee in porto" promosso dall'Autorità del porto di Savona, per finire con «La tua idea di trasparenza» lanciato da Wind, dove il focus è su valori e principi che portano a un percorso di crescita etico, riprendendo le regole che hanno rispettato nel corso del business game.

E. N.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Il bilancio

I numeri delle edizioni nazionali

2011	2012	2013	2014
ASSOCIAZIONI DI CONFINDUSTRIA PARTECIPANTI			
10	14	26	30
STUDENTI			
950	1.300	1.500	1.600
SCUOLE			
70	85	88	104
IDEE O PROGETTI DI IMPRESA			
80	95	111	111
COMMUNITY WEB			
8.000	10.000	12.000	14.000
CONTATTI PIATTAFORMA			
600.000	710.000	820.000	900.000

Fonte: Sistemi formativi Confindustria

