

UniSalento quarta al IG4U Challenge, *business game* che mette alla prova i futuri ingegneri gestionali

Loredana De Vitis

Si chiama IG4U Challenge e mette in competizione gli studenti iscritti ai corsi di laurea in Management Engineering: attraverso un gioco di simulazione che riproduce uno scenario aziendale, i futuri ingegneri hanno la possibilità di mettere alla prova le proprie competenze sia tecniche che trasversali. Quest'anno tra i quaranta partecipanti, oltre agli studenti delle Università Federico II e Parthenope di Napoli, Calabria, Palermo, Catania, Tor Vergata e Politecnico di Bari, c'erano anche cinque ragazzi UniSalento. Si tratta di Jacopo De Matteis, Alessia Leopizzi, Fabio D'Alessano, Federico Liquori e Alessandro Epifani, iscritti al corso di laurea magistrale in Management Engineering e frequentanti il corso di "Technological Entrepreneurship" della professoressa Giuseppina Passiante. Accompagnati nel percorso di IG4U dalle docenti Giustina Secundo ed Emanuela Guerriero, i nostri studenti sono riusciti a piazzarsi al quarto posto nel corso della finale disputata alla fine di maggio e ospitata dall'Università Parthenope di Napoli.

La competizione è iniziata lo scorso marzo, quando a UniSalento i singoli studenti interessati al *business game* hanno avuto accesso a un sistema *web based* di profilazione delle competenze: attraverso una batteria di 24 domande a complessità variabile e a risposta multipla, focalizzate sui contenuti del corso di laurea in Management Engineering (tecnologia e innovazione, *project management*, *problem solving* e *business plan*), sono stati selezionati i cinque migliori per l'accesso alla finale di Napoli.

Alla fine di maggio, a Napoli appunto, i ragazzi hanno poi affrontato la prova del "Pitch Yourself": in tre minuti e in inglese, si sono presentati alle aziende sponsor del progetto Rai, Lidl, Ariston Thermo Group, Acciai Speciali Terni, Lipari, Altea In, Engineering, e EY. Manager e HR Manager di queste aziende hanno potuto osservare e valutare, durante appositi giochi di simulazione, le cosiddette *soft skills* dei partecipanti (lavoro in team, leadership, capacità di analisi e orientamento all'obiettivo). La vittoria è andata agli studenti dell'Università ospitante, ma i nostri ragazzi si sono fatti valere.

«L'esperienza mi ha permesso di mettere alla prova le mie competenze ed è stata una vera e propria piattaforma di lancio», dice Jacopo De Matteis, «Sono stato contattato da quattro aziende (Lipari Consulting, Lidl, Ariston Thermo Group e Acciai Speciali Terni) che, interessate al mio profilo, mi hanno offerto percorsi di stage e tirocinio». «Una bella sfida cimentarsi in questa competizione con ragazzi preparati e competitivi», aggiunge Alessia Leopizzi, «Ci siamo distinti come squadra per l'originalità, l'affiatamento e l'amicizia. Custodirò negli anni la bellezza di aver conosciuto tante persone, tutti studenti di Ingegneria Gestionale ma con storie diverse da raccontare. Inoltre ho avuto l'opportunità di un primo colloquio con Lipari Consulting, ed è andato bene».

«Per due giorni ho potuto immergermi in un ambiente molto stimolante», sottolinea Fabio D'Alessano, «Grazie al contatto con le aziende sponsor, valore aggiunto dell'esperienza di gioco, noi studenti abbiamo avuto la possibilità di iniziare a toccare con mano il nostro futuro». Della stessa opinione Alessandro Epifani: «Le aziende si sono presentate e ci hanno illustrato le principali attività che un ingegnere gestionale potrebbe ricoprire all'interno del loro organico. Noi studenti ci siamo messi in gioco sia in team che individualmente, e l'evento si è concluso nel migliore dei modi proprio perché abbiamo ricevuto diversi contatti dalle aziende partner».

«Quali sono le mie qualità? Quali presenterò durante il mio discorso? Cosa pensano di me gli altri? Sono queste le prime domande a cui rispondere prima di partecipare», conclude Federico Liquori, «Poi ci si immerge nel gioco di squadra. Da questa esperienza siamo tornati con il gusto di aver partecipato insieme e di esserci fatti valere singolarmente. Un'esperienza che ripeterei».

Partner tecnico-organizzativo del progetto è stata l'azienda Artémat srl, che ha sede presso l'incubatore di imprese dell'Università della Calabria "Technest".

