



# Curierul Economic

PUBLICAȚIE A ACADEMIEI DE STUDII ECONOMICE DIN MOLDOVA ȘI A ASOCIAȚIEI ECONOMIȘTILOR

## AZI STUDENT, MÂINE ANTREPRENOR, MAI UȘOR DACĂ TRECI PRIN JOCUL „ÎNTEPRINZĂTORUL DE FIER”



■ Concursul „Azi student, mâine antreprenor” a devenit o tradiție pentru Academia de Studii Economice a Moldovei. Acum o săptămână s-a desfășurat a III-a ediție, care și de această dată a fost organizată de către decanul Facultății Business și Administrarea Afacerilor, Dna Angela Solcan. La bază concursului economic stă mini-jocul antreprenorial „ÎNTEPRINZĂTORUL DE FIER”.

Ana Pavalache vine cu detalii în **PAG. 3**

## Azi student, mâine antreprenor, mai ușor dacă treci prin jocul „Întreprinzătorul de fier”



Concursul „Azi student, mâine antreprenor” a devenit o tradiție pentru Academia de Studii Economice a Moldovei. Acum o săptămână s-a desfășurat a III-a ediție, care și de această dată a fost organizată de către decanul Facultății Business și Administrarea Afacerilor, Dna Angela Solcan. La baza concursului economic stă mini-jocul antreprenorial „ÎNTEPRINZĂTORUL DE FIER”. Datorită atmosferei sale dinamice și realiste, jocul se bucură de popularitate continuă în rândul tinerilor antreprenori.

Studentii, în mare parte din primul an de studii, au dat dovadă de multă ingeniozitate și operativitate. Echipele, formate din 3-5 persoane, au dispus de o oră, timp în care au generat numeroase idei de afaceri, cu potențial comercial. Tema propusă pentru dezbateri a fost: „Idei de afaceri în baza tehnologiilor

și activităților inovative”. Participanții, timp de o oră au dezvoltat un model de afaceri, au determinat segmentul țintă, metodele de promovare a noului produs/serviciu au determinat factorii de succes, toate acestea fiind prezentate pe un Power Point. Au urmat câte două întrebări din partea juriului. Este îmbucurător faptul că echipele au generat idei dintre cele mai diverse, dar și realizabile.

1. Big Deal – Perceperea parfumurilor cu ajutorul organelor de simț;
2. VERIGA – Software pentru analiza comportamentului consumatorului;
3. Winners – Aplicație pentru telefonul mobil, de gestionare a aparatelor electrocasnice;
4. Money Fest – eGenerationFloor
5. INSIDER – Eyes scanning
6. Creative – Acumulator de energie;

7. Profi's – Proiectarea hologramelor;
8. SHARP – Site: E-barter;
9. HIMERA – Site: find.md;
10. Business Ladies – Generare de electricitate prin arderea deșeurilor;
11. Viitorul – Energie electric regenerabilă, ieftină și ecologică;
12. Kron – Biotehnologie-producere de adaosuri alimentare;

Cei care au decis soarta echipelor enumerate mai sus au fost membrii juriului, printre care se numără: Eugen Hristev, Gheorghe Țurcan, Ala Cotelnic, Lilia Covaș, Ludmila Stîhi. În urma prezentărilor au fost desemnate echipele câștigătoare: Locul I - echipa Profi's, locul II - echipa Money Fest și locul III - Winners. Simpatia publicului - echipele Business Ladies și Creative.

Ana PAVALACHE