Estudiantes de Mercadotecnia de la UAA obtienen lugar nacional en concurso de la ANTAD

Boletín no. 177 –>>

Más de 180 proyectos emprendedores compitieron durante este foro internacional de negocios, y el de la UAA se posicionó en el tercer estaño.

Galardonado por su creatividad e innovación, “Rutas Mágicas” fue el proyecto diseñado por los alumnos de Mercadotecnia de la UAA.

Estudiantes del octavo semestre de la licenciatura en Mercadotecnia de la Universidad Autónoma de Aguascalientes desarrollaron el proyecto “Rutas Mágicas”, un juego de mesa que realza el valor y conocimientos por los Pueblos Mágicos de nuestro país y con el cual sobresalieron de entre 180 proyectos, ganando el tercer lugar nacional en el concurso de la Asociación Nacional de Tiendas de Autoservicio y Departamentales, Reto ANTAD Emprendedor 2018.

La participación de los alumnos de la UAA se debe al impulso que se le brinda a la comunidad universitaria durante toda la carrera en temas de emprendimiento, pues cuenta con un plan académico que incluye materias y docentes altamente capacitados que incentivan a los estudiantes a crear productos innovadores con gran calidad que satisfagan necesidades sociales, con lo cual se abona al esmero de profesionistas que favorezcan positivamente al crecimiento cultural, científico, competitivo, académico y económico.

Mediante una exposición de tres minutos en el Reto ANTAD y al competir contra proyectos de diversos giros comerciales de escuelas provenientes de los estados de México, Querétaro, San Luis Potosí y Zacatecas, el equipo ganador de la UAA logró llegar a la fase final junto a 15 equipos y obtuvo el tercer lugar, haciéndose acreedor a un reconocimiento otorgado por la ANTAD, así como un claro interés de inversionistas potenciales y directores ejecutivos de grandes empresas, quienes incluso ofrecieron el financiamiento para sacar al mercado “Rutas Mágicas” por su creatividad, innovación y viabilidad financiera. Este equipo estuvo conformado por Valeria Hernández Montoya, Alondra Campos Flores, Diana Laura Herrera Villagómez y Abel Fernando Méndez Espinoza.

Entre los jueces estuvieron reconocidos empresarios de la propia ANTAD, del sector comercial y ejecutivos de la industria proveedora, quienes seleccionaron las 16 mejores creaciones que cumplieran con los estándares que permiten su comercialización real, cuidado al medioambiente, innovación, excelente presentación y potencial para la creación de puestos de trabajo, lo cual agrupó el proyecto de los alumnos de la UAA.

El juego de mesa creado por los estudiantes de la Universidad Autónoma de Aguascalientes consta de un tablero, tarjetas, reloj de arena, fichas y una guía del viajero en dónde los participantes podrán conocer la historia, cultura y tradiciones de los 111 Pueblos Mágicos de México, lo cual contribuye al interés, conocimiento, promoción y revalorización de la riqueza cultural e histórica de estos destinos del país a través de una sana convivencia.

Cabe destacar que detrás de “Rutas Mágicas” existe un arduo trabajo de investigación de 12 meses por parte del equipo de la UAA para el cual se tuvo que buscar, analizar y conformar una

serie de datos que consolidaron con la proyección del juego más allá de lo académico.

Es así que la Universidad Autónoma de Aguascalientes fortalece su papel y compromiso de ser una gran incubadora de proyectos emprendedores de alto impacto que desarrollen los futuros profesionistas, gracias a las competencias que se fomentan a lo largo de su educación.