

28 JUN 2001

MAHATHIR-VENTURE 2001

DR MAHATHIR SAMPAIKAN ANUGERAH 10 PEMENANG UTAMA VENTURE 2001

KUALA LUMPUR, 28 Jun (Bernama) -- Perdana Menteri Datuk Seri Dr Mahathir Mohamad menyampaikan hadiah kepada 10 pemenang utama anugerah Venture 2001, di sini, hari ini.

Pertandingan pelan perniagaan pertama tempatan itu yang dianjurkan oleh Bursa Dagangan Sekuriti dan Sebutarga Automasi Malaysia (Mesdaq), Institut Pengurusan Malaysia dan McKinsey & Company bertujuan mengumpulkan bersama-sama idea, bakat dan modal serta membantu usahawan-usahawan yang berwawasan bagi memulakan perniagaan menggunakan teknologi maklumat (IT), internet dan dagangan elektronik.

10 pasukan itu yang menerima anugerah beserta wang tunai keseluruhannya berjumlah RM95,000 adalah pemenang yang berjaya mengatasi 447 pasukan lain dalam pertandingan yang tamat pada 25 Mei lalu.

Pasukan tersebut adalah -- ACCELTEAM, e-magineer, eSmart Team, INOVA Technology, k-wurx.com, merimen online, Orange Internet, Team Orenda, Visual Edge dan Zarnet.

Dr Nikolai Dobberstein, rakan kongsi McKinsey berkata hari ini penganjur-penganjur mendapati terdapat aspirasi keusahawaan yang tinggi di kalangan rakyat Malaysia dalam pertandingan tersebut.

Peserta-peserta menunjukkan komitmen yang tinggi dan ramai yang sudah berada di fasa pertama mewujudkan perniagaan, katanya.

Beliau berkata peserta-peserta juga mencetuskan beberapa idea yang hebat seperti eSmart Team, yang memenangi hadiah pertama, yang mengilhamkan idea untuk memasarkan "tee-times" bagi lapangan golf.

Pemenang kedua adalah ACCELTEAM dan diikuti oleh Zarnet di tempat ketiga.

Bagaimanapun, Dobberstein berkata Malaysia perlu menangani beberapa cabaran seperti menubuhkan pusat kecemerlangan yang boleh menyediakan hasil sampingan perniagaan.

Terdapat juga keperluan jelas bagi membantu usahawan baru membentuk idea mereka untuk menghasilkan rancangan perniagaan dan juga terdapat kekurangan bakat perniagaan di Malaysia, kata Dobberstein.

Beliau berkata: "Untuk berjaya syarikat memerlukan pasukan pengurusan yang baik yang mampu dan bersedia menerajui penerokaan baru menerusi peringkat paling awal membina perniagaan baru.

Kemahiran ini berbeza daripada kemahiran pengurusan biasa dan biasanya dihasilkan apabila mereka telah berjaya dalam perniagaan dan menggunakan pengalaman ini sekali lagi dalam perniagaan baru."

Keseluruhannya, jumlah pasukan berpotensi adalah kecil berbanding jumlah dan magnitud peluang, tambahnya. -- BERNAMA

MK KTC ZK