

STEAM+

ESPORTS COMPETITION

uni>ersia

Competición de Talento
Multiempresa

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1 STEAM+ eSports Competition

- a Definición y objetivos
- b Proceso de selección
- c La competición
- d Captación y difusión

2 Cronograma de la competición

1. STEAM+ eSPORTS COMPETITION

a. Definición y objetivos

Universia crea la STEAM+ eSports Competition con la finalidad de captar el talento universitario que mejor se adapta a **entornos digitales** a través de herramientas que se ajustan a la realidad de los jóvenes, potenciando la **marca empleadora** de las empresas dentro del target universitario como compañías que fomentan la empleabilidad del **talento digital**.

¿Cuál es el perfil STEAMER+?

Buscamos a los perfiles que mejor se adaptan a la nueva era digital, aquellos que **más impactan en entornos profesionales digitales y ágiles** pudiendo desenvolverse con éxito en un mundo **VUCA** y que además cumplan los siguientes requisitos:

Últimos cursos de titulaciones Universitarias / Postgrados / Recién titulados

- Expediente Universitario Excelente
- Nivel de Inglés alto
- Experiencia Internacional
- Competencias transversales completas

Objetivos de la competición:

Marca empleadora: Estar en el Top of Mind del target universitario como marca empleadora

Empleabilidad: Aumentar los ratios de empleabilidad de la empresa

Entorno universitario: Potenciar e incrementar la conexión con el entorno universitario

Competencias clave: Evaluar competencias clave y la capacidad de superación de retos de los participantes

Entorno VUCA: Conseguir candidatos que puedan desenvolverse con éxito en un mundo VUCA

Con esto conseguimos dar acceso a los perfiles que mejor se adaptan a la nueva era digital, aportando informes de evaluación de los candidatos además de la posibilidad de realizar networking con los mejores perfiles durante la jornada de competición mientras evaluamos comportamientos de primera mano gracias a los eSport.

Para esta competición Universia se encargará de:

- I) Definir cuáles serán los **perfiles target** para adecuar el proceso.
- II) Lanzar una gran **campaña de comunicación** para difusión del proyecto y captación.
- III) Realizar un **proceso de selección digital** de los mejores candidatos.
- IV) Celebrar un **evento** con los mejores candidatos y las empresas.

Para esto contaremos con una **plataforma web** en la cual los candidatos podrán: visualizar cuáles son las empresas participantes, las fases de la competición y realizar el registro y las pruebas de la STEAM+ Competition.

b. Proceso de selección

Para lograr los objetivos de la Competición, Universia realizará un proceso de selección en el que podrán participar todos aquellos perfiles que cumplan los requisitos de participación y que tendrá la finalidad de seleccionar a los candidatos que llegarán a la última fase en forma de evento.

FASE 0: Killer Questions

Una vez completado el registro inicial los candidatos tendrán que completar una serie de preguntas que nos permitirán definir su perfil y sólo podrán iniciar la competición online aquellos que cumplan con los requisitos establecidos.

FASE 1: Pruebas Online

El candidato vive la experiencia de evaluación a través de una historia futurista mediante técnicas de storytelling. Pasará por distintas mecánicas de juego que irán marcando el camino que toma la historia y paralelamente responderá a distintos bloques de preguntas hasta terminar la historia.

La herramienta realiza informes de todos los candidatos que nos permiten identificar los comportamientos de aquellos que **más impactan en entornos profesionales digitales y ágiles**, seleccionando así a los 200 que pasarán a la siguiente fase.

¿Qué competencias evaluamos?

Dentro del entorno digital queremos evaluar cómo responden los jugadores antes distintas situaciones, valorando:

- Mentalidad abierta y flexible
- Visión global
- Feedback permanente
- Aprendizaje continuo
- Empuje y motivación al reto
- Confianza

FASE 2: Vídeo Encuentro

En este **encuentro virtual**, la empresa tendrá la oportunidad de dar a conocer y posicionar su marca dentro del mundo gamer.

En esta sesión de aproximadamente 35 minutos, que tendrá lugar vía zoom, **se crearán 8 virtual rooms**, donde las empresas podrán compartir con los candidatos seleccionados alguno de sus proyectos más relevantes.

De esta manera, tendrán la oportunidad de **interactuar y conocer a los 200 perfiles** mejor evaluados antes de la gran final.

c. La competición (Evento)

FASE 3: ESPORTS COMPETITION

Jornada de Networking con los candidatos mientras estos compiten a través de un videojuego.

A este evento asistirán las empresas participantes y los candidatos finalistas que habrán sido previamente convocados y se agruparán en equipos. Las empresas participantes asistirán a la celebración de este evento como observadoras y un representante de cada una de ellas estará infiltrado durante el desarrollo de la competición del videojuego.

Pasarán por un proceso de entrenamiento y realizarán una competición a través de un videojuego clasificado como eSport. Juegan en formato de 'torneo' al popular videojuego Overwatch, juego de acción desarrollado por Blizzard, donde cada personaje asume un rol diferente dentro del combate, utilizando diversas habilidades para alcanzar la victoria. Se trata así de un juego de estrategia en el que se pueden evaluar distintas habilidades.

Tras la finalización de la competición se realizará una sesión de **'Deep Talent'** en la cual las empresas podrán entablar contacto con aquellos perfiles de interés para su empresa.

El videojuego pone a prueba los desafíos del término VUCA (Volatility, Uncertainty, Complexity, Ambiguity) evaluando **competencias y comportamientos** tales como:

- Resolución de problemas en tiempo real
- Reacción bajo presión
- Colaboración y cohesión
- Capacidad para trabajar en equipo

La empresa puede evaluar en directo los comportamientos del talento potencial para su empresa en un entorno diferente, alejado del evento de reclutamiento tradicional.

Al final de la jornada el equipo ganador recibirá un **premio de 5.000€** a repartir equitativamente entre los miembros (1.000€ por participante del grupo ganador)

d. Captación y difusión

Realizamos un plan de difusión y captación para atraer al mejor talento joven de acuerdo a las **competencias clave identificadas por las empresas**.

Creamos **contenido fresco e interesante** capaz de **atraer la atención del público universitario** hablando su mismo idioma. Con este contenido no solo difundimos el evento, sino también posicionamos a las empresas como empresa top en la que trabajar demostrando sus cualidades como Marca Empleadora y dando a conocer su propuesta de valor a los jóvenes. Realizamos una campaña de difusión apoyada en paralelo por estrategias online y offline:

Estrategia Online

Universia dispone de la **mayor red de talento joven y activos digitales dedicados al público universitario** (76 universidades en convenio, 1,5M de universitarios, +2,7M de usuarios al mes con duración media por sesión de 1'48''), lo que supone una plataforma única para dar a conocer y potenciar la marca empleadora de las empresas en sus múltiples facetas.

Para la STEAM+ Competition Universia se apoyará en:

- Estrategia de branded content y redes sociales
- Campañas de mailing
- Publicación de artículos en página Universia

Además, crearemos una **landing page** para compartir la **información del evento** y facilitar la **inscripción** de los participantes y el **acceso a las pruebas**.

2. Cronograma de la Competición

