



COMPANYGAME
APRENDE SIMULANDO

Universidad Francisco de Vitoria
UFV Madrid

ADEN
INTERNATIONAL BUSINESS SCHOOLS

**CAMPEÓN DEL RETO
RETO 2014**

Los líderes de cada categoría
podrán competir por
una beca completa para
realizar un MBA en España

**Segundo Desafío Iberoamericano en
Simulación de Negocios**

Ante el interés suscitado por la alta participación y la repercusión del RETO2014 CompanyGame ha decidido reconocer el esfuerzo de los mejores equipos de la segunda fase mediante una nueva oportunidad de demostrar sus capacidades. En la primera fase del Reto reconoció al mejor equipo, en la segunda fase se ha distinguido a los mejores equipos en cada una de las categorías. CompanyGame desea que estos equipos puedan acceder a un mayor reconocimiento mediante una fase final que permita seleccionar el mejor entre ellos.

Para ello se establecerá una última fase que permita competir a los mejores de cada categoría en una última ronda final que designe al campeón de todos los equipos participantes. Como reconocimiento a su labor y si cumple los requisitos podrá acceder a unas becas para cursar un MBA por la International Business School de la Universidad Francisco de Vitoria & ADEN de Madrid (España).

Objetivos

La participación de los equipos consiste en gestionar una empresa durante 3 años, el simulador utilizado será GLOBAL2020 (gestión de una empresa textil en un proceso de expansión internacional.). Deberán alcanzar la máxima puntuación posible aplicando sus conocimientos.

Quien puede participar

Podrán participar exclusivamente alumnos inscritos correctamente en el Reto2014 que se encuentren realizando estudios superiores en universidades iberoamericanas y que hayan resultado ganadores de cada una de las categorías (Negocios, Marketing, Hotelería y Banca), a ellos se sumará el segundo clasificado por puntuación en cada una de las mismas según las normas establecidas en las bases del Reto2014.

Para poder participar los profesores y alumnos deberán dar su consentimiento antes del 14/05/2014 a las 20:00 (hora española).

Para acceder a la beca MBA los componentes del equipo deberán disponer de la cualificación necesaria para realizarla (ver apartado premios/ becas). En el caso de renuncia de alguno de los primeros clasificados en esta fase se propondrá al siguiente equipo por orden de puntuación a participar en el certamen Campeón del Reto2014.

Cronograma y desarrollo de Campeón del Reto2014

En esta fase los participantes utilizarán el simulador GLOBAL2020. Deberán tomar tres decisiones según el siguiente calendario:

Fase 3	Toma decisión
Conocimiento del simulador	Lunes 19/05/2014
1ª decisión	Jueves 22/05/2014 antes de las 23:59
2ª decisión	Domingo 25/05/2014 antes de las 23:59
3ª decisión	Martes 27/05/2014 antes de las 23:59
Comunicación de resultados final	Jueves 29/05/2014 antes de las 23:59

Las fechas y horas están en el huso horario en cada país participante

¿Cómo se determina el primer clasificado?

El simulador Global2020 tiene un indicador (Valor Compañía) que refleja la evolución de los resultados de cada empresa. Con base en las diferentes decisiones que se vayan tomando, el **valor de la compañía** irá evolucionando de forma positiva o negativa. Este indicador estará disponible 12 horas después de procesar cada periodo y se podrá ver en cualquier momento ingresando el usuario y contraseña personales.

Premios

Para el equipo ganador beca del 100% para cada uno de los integrantes del mismo (máximo de becas individuales por equipo de 3) con una dotación en becas valoradas hasta 75.200€ (full tuition- ver apartado BECAS).

Para el 2º y 3º equipo, becas del 50% para cada uno de los integrantes de los mismos (máximo 8 becas en total y hasta 75.200 € en total - ver apartado BECAS).

El equipo campeón recibirá un diploma extraordinario de CompanyGame reconociendo su condición de campeón final del evento y la correspondiente difusión del equipo y la universidad en las redes sociales.

Las universidades de los profesores de los equipos participantes en este certamen recibirán 50 licencias de usuario de nuestros simuladores para utilizar durante el año.

Becas

CompanyGame comunicará a la International Business School los resultados de esta competición **Campeón Reto2014** y será responsabilidad exclusiva de la Escuela, la gestión de estas becas de acuerdo con los siguientes requerimientos:

1. Para el equipo ganador beca del 100% para cada uno de los integrantes del mismo (máximo 3 becas en total - hasta 75.200 € en total). Los ganadores deben acreditar en el momento de recibir el premio la titulación mínima y que han superado con éxito el proceso de admisión. Además deben garantizar que poseen los fondos suficientes para su manutención en Madrid durante los meses de duración del MBA, mediante los documentos pertinentes que las embajadas o consulados en su caso requieran para garantizar la expedición de su visado de estudios.
2. Para los finalistas: 2º y 3º equipo, becas del 50% para cada uno de los integrantes de los mismos (máximo 8 becas en total - hasta 75.200 € en total). Los ganadores deben acreditar en el momento de recibir el premio la titulación mínima y que han superado con éxito el proceso de admisión. Además deben garantizar que poseen los fondos suficientes para su manutención en Madrid durante los meses de duración del MBA, mediante los documentos pertinentes que las embajadas o consulados en su caso requieran para garantizar la expedición de su visado de estudios.
3. Las Becas Reto 2014 están dirigidas a jóvenes universitarios Iberoamericanos que puedan aportar una visión global a los programas y contribuyan al enfoque de excelencia del MBA, así como a la diversidad intelectual de sus participantes.
4. Los alumnos becados deberán cumplir con el proceso de admisión que consta de una entrevista por skype o personal con nuestras sedes, y del debido cumplimiento de la solicitud de admisión y entrega de la documentación acreditativa.
5. Deberán tener sus procesos de admisión finalizados antes del inicio del MBA.

Motivos de descalificación

- Falsedad de los datos del participante (nombre, edad, fecha finalización de estudios incorrecta, o cualquier otra cuestión) que no permita su correcta identificación.
- El mal uso de la plataforma
- No respetar una fecha del calendario
- Participación de un estudiante en más de un equipo

Comunicación

La página oficial de la competición/ competencia y donde se realizará todo el seguimiento del Reto junto cualquier información o nota será <http://www.companygame.com/Reto2014.asp>. Asimismo, se podrá seguir la evolución del mismo en Twitter (@companygame) y Facebook (CompanyGame).

Toda comunicación se realizara a través del correo electrónico:
reto2014@companygame.com

La información de los participantes es confidencial y sólo será utilizada por [CompanyGame](#) y los patrocinadores en los términos expuestos en el contrato de privacidad de la página Web.

NOTA FINAL

El comité organizador se reserva la potestad de solucionar como considere cualquier asunto no previsto en estas bases.

Dirección:
Balmes, 301
Barcelona, España

Teléfono, correo...
Telef: +34.935.340.402
e-mail:Reto2014@companygame.com
skype:infoCompanyGame



Competir por el éxito

