



Segundo Desafío Iberoamericano en Simulación de Negocios



Del 1 de abril al 11 de mayo de 2014

BASES DEL RETO

CompanyGame es una plataforma de simuladores de negocio para la formación. El Reto [CompanyGame](#) 2014 permitirá a sus participantes enriquecer y desarrollar su espíritu empresarial y practicar las habilidades necesarias para la gerencia de empresas. Con esta competición/competencia los alumnos vivirán una experiencia que les permitirá ampliar sus conocimientos y aprender a competir.

Esta competición/competencia está abierta a todas las universidades iberoamericanas o de lengua española que lo deseen. El único requisito de los participantes es desarrollar su actividad en dichas universidades.

La participación de los alumnos les permitirá gestionar una empresa durante 4 años. Tendrán la posibilidad de escoger entre cuatro de los simuladores que ofrece la plataforma [CompanyGame](#). Cada uno de ellos conformará una categoría en la cual los participantes podrán demostrar sus conocimientos y conocer los límites de la gestión empresarial.

Las categorías en las que está definido el reto son:

- **Negocios:** BusinessGlobal (gestión de una empresa de tecnología que opera en diferentes mercados)
- **Marketing:** TechCompany (gestión del departamento de marketing y comercialización de una empresa mediana)
- **Hotelería:** HotelCompany (gestión de una cadena hotelera)
- **Banca:** BankCompany (gestión estratégica de un banco)

La competición/competencia se desarrollará entre los meses de abril y mayo de 2014 y estará compuesta por dos fases: en la primera los participantes deberán conseguir una puntuación mínima para poder participar en alguna de las categorías señaladas anteriormente; para ello se utilizará un simulador de negocio del sector hotelero. En la segunda, los equipos competirán en el simulador correspondiente a la categoría escogida.

Toda la información (manuales, clasificaciones, actualizaciones, etc....) sobre este evento así como cualquier novedad la podrán consultar en la página <http://www.companygame.com/Reto2014.asp>

El Reto 2014 está organizado por [CompanyGame](#), empresa española con sede en Barcelona que ha desarrollado una plataforma de simuladores de negocio con objetivos formativos. Estos simuladores son utilizados regularmente por instituciones como la Universidad Autónoma de Barcelona, la Universidad de Cantabria, la Universidad de A Coruña, la Universidad DEUSTO, la Escuela superior de Comunicación; y escuelas de negocios como la Escuela de Organización Industrial, School of Business and Social Sciences o EADA en España y en Iberoamérica universidades de México, Ecuador, Argentina y Chile como el TEC de Monterrey, UIDE de Ecuador, etc. y el departamento de formación de empresas internacionales como REPSOL, MICHELIN, BANESTO (Grupo Santander) o BANAMEX.

Quién puede participar

Todas las Universidades iberoamericanas o de lengua española registradas como tales por el país donde se ubiquen. Los participantes deberán ser estudiantes de los dos últimos cursos de universidad, de un máster o estudio de postgrado.

Podrán participar universidades que tengan entre su oferta formativa las carreras profesionales de Administración de Empresas, Ciencias Económicas o Empresariales, Gerencia de Negocios, Ingenierías, Comercial, Negocios Globales, Marketing, Hotelería y Turismo y carreras afines.

La participación será en equipo, cada uno de ellos compuesto por 3 participantes y un profesor (ver *Inscripción*). Las plazas son limitadas.

Cronograma y desarrollo del reto

El Reto 2014 se llevará a cabo durante 3 fases según el siguiente calendario:

Fases	Simulador	Tiempo (días)
Inscripción	Acceso a Demos	03/03 a 10/04
Fase 1	Simulador preparatorio: Hotel Virtual	01/04 a 23/04
Fase 2	TechCompany BusinessGlobal HotelCompany BankCompany	28/04 a 11/05

Las fechas y horas están adaptadas al huso horario de cada país.

En la fase de inscripción se realizará el alta y el acceso de profesores y alumnos a la plataforma [CompanyGame](#) (ver *Inscripción*).

En la Fase 1 los participantes, ya ubicados en sus respectivos equipos, deberán utilizar el simulador HotelVirtual (de temática hotelera) para poder alcanzar un mínimo de puntuación que les permita acceder a la categoría escogida.

Las fechas para la toma de decisiones para esta fase son:

Fases	Simulador	Valor compañía	Tiempo (días)
Fase 1	Simulador preparatorio:	Superar 1200 puntos	Entre el 1 de abril a las 09:00 y el 23 de abril a las 23:59

Las fechas y horas están adaptadas al huso horario de cada país.

¿Cómo se determina la superación de la fase?

Cada uno de los simuladores 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 los resultados de cada periodo y se podrá ver en cualquier momento ingresando el usuario y contraseña personales. En esta primera fase cada equipo deberá superar un valor mínimo de 1200 puntos en un máximo de tres periodos.

En la fase 2 los participantes, ya ubicados en sus respectivas categorías, utilizarán el simulador correspondiente. Deberán tomar cuatro decisiones según el siguiente calendario:

Categoría Negocios y Marketing

Fase 2	Toma decisión
1ª decisión	Miércoles 30/04/2014 antes de las 23:59
2ª decisión	Sábado 03/05/2014 antes de las 23:59
3ª decisión	Miércoles 07/05/2014 antes de las 23:59
4ª decisión	Sábado 10/05/2014 antes de las 23:59

Las fechas y horas están adaptadas al huso horario de cada país.

Categorías Hoteles/ Hotelería y Banca

Fase 2	Toma decisión
1ª decisión	Jueves 01/05/2014 antes de las 23:59
2ª decisión	Domingo 04/05/2014 antes de las 23:59
3ª decisión	Jueves 08/05/2014 antes de las 23:59
4ª decisión	Domingo 11/05/2014 antes de las 23:59

Las fechas y horas están adaptadas al huso horario de cada país.

¿Cómo se determina el primer clasificado?

Cada uno de los simuladores, categorías y niveles 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.

Diplomas y reconocimientos

Los primeros clasificados en cada una de las categorías y niveles establecidos recibirán un Diploma de Excelencia en Gestión Empresarial en la categoría seleccionada en el que se hará mención especial a su liderazgo en la competición/competencia. Dicho Diploma cuenta con el sello del Fondo Social Europeo. El resto de alumnos obtendrá un certificado de participación.

Asimismo, se hará entrega de diversos premios a los equipos ganadores de cada categoría, así como a los profesores encargados y a la Universidad a la que pertenecen:

- Alumnos: Diploma de Excelencia en Gestión Empresarial, expedido por CompanyGame en colaboración con el Fondo Social Europeo y un reproductor MP4 según disponibilidad en el momento o país de entrega.
- Profesores: Tablet tipo Samsung Galaxy o IPAD Mini según disponibilidad en el momento o país de entrega.
- Universidad: 50 licencias de un simulador de negocios para disfrutar durante el año 2014.

Motivos de descalificación

- Falsedad de los datos del participante (nombre, edad, fecha finalización de estudios incorrecta, o cualquier otra causa) 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

Inscripción

La inscripción se realizará en las fechas indicadas en el cronograma y exclusivamente a través de la página Web. La inscripción esta dividida en dos partes, en la primera el profesor o persona de referencia de la universidad deberá registrarse en la plataforma [CompanyGame](http://www.companygame.com) para poder participar en el Reto. En la segunda la misma persona deberá inscribir a los alumnos que deseen participar a través de un archivo EXCEL.

Inscripción del profesor

El profesor o tutor deberá registrarse a través de la página <http://www.companygame.com/RegistroReto2014.htm>. En el momento del registro deberá aportar la siguiente información obligatoria:

- Nombre completo
- Universidad a la que pertenece
- Carrera/s en la/s que imparte clase
- Dirección
- Correo oficial

Una vez registrado se le hará llegar las claves para el acceso a un área privada donde podrá acceder a los diferentes simuladores que su utilizarán en la competición/competencia, así como toda la documentación necesaria para su utilización. Junto a esta información encontrará también estas bases y cualquier otra documentación aclaratoria que se precise para el desarrollo de la competición/competencia.

Inscripción de los alumnos

Cada profesor será responsable de entregar la información de los alumnos que participen en el reto. Para ello podrá descargar una hoja EXCEL que deberá rellenar y posteriormente entregar en la misma plataforma [CompanyGame](#) para que sea procesada.

Los datos que tendrá este documento serán los siguientes:

- Nombre del alumno
- Email del alumno
- Nombre del equipo con el que participará
- Carrera que cursa el alumno
- Último curso de carrera (Si/No)
- Postgrado (Si/No)
- Categoría donde inscribirse

En el mismo momento o posteriormente (siempre antes de la fecha de cierre de inscripción) deberá subir un documento Word o PDF (puede descargar un ejemplo) con la siguiente información:

- Voluntad del centro de participar en el Reto [CompanyGame](#) 2014
- Lista de alumnos con el mismo nombre y correo que en la hoja Excel anterior
- Firma por parte del director académico

La no entrega de cualquiera de estos documentos comporta automáticamente la no participación en el reto.

Las inscripciones estarán abiertas desde el 3 de MARZO de 2014 hasta el 10 de ABRIL a las 20.00 horas (hora local). No se aceptará ningún alta pasada esa fecha. Las plazas son limitadas.

Los días **1 y 2 de abril**, los participantes recibirán en sus correos electrónicos un **USUARIO y CONTRASEÑA** para ingresar a los simuladores y podrán descargar toda la información necesaria para participar en la competición/competencia (Manual del Usuario y el Tutorial de la Simulación.) Mediante este acceso podrán conocer al resto de participantes que vayan a competir en su categoría y consultar los informes de Ranking de los datos en toda la competición/competencia.

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



Unión Europea
Fondo Social Europeo
"El FSE invierte en tu futuro"



Competir por el éxito



NUEVA CLÁUSULA ADICIONAL (6 DE MARZO DE 2014)

CompanyGame ofrece la posibilidad de seleccionar al mejor equipo para que participe en el Reto 2014

Debido al gran éxito que está teniendo ya en estas primeras semanas el Reto 2014, y a la petición de algunos de los profesores de incluir a más de un equipo por profesor, CompanyGame propone dos formas para que puedan participar tus alumnos:

Habrà dos formas de superar la 1ª fase (del 1 al 23 de abril):

1. Para profesores que tienen a su cargo un solo equipo: el equipo debe superar la puntuación mínima del simulador Hotel Virtual (tal y como aparece en las Bases)
2. Para profesores que tienen a su cargo a varios equipos: se realizará una competición/competencia entre los alumnos a cargo de un profesor (máximo de 30) de donde saldrá un único equipo ganador que pasará a la 2ª fase del Reto 2014. De esta forma, se respetan las Bases, pero conseguimos que todos los alumnos vivan la experiencia de participar en una competición de simuladores de negocio.

Esta competición/competencia interna utilizará el simulador **InnovaHotel**, un simulador competitivo de temática hotelera, centrado en conceptos de Marketing y Recursos Humanos. Tendrá un coste simbólico de 50 USD/competición.

Los profesores interesados en participar en la 1ª fase dentro de la opción número 2 deberán informarnos en la dirección reto2014@companygame.com, donde también atenderemos cualquier duda que pueda surgir.

Atentamente,

El equipo de CompanyGame