



Prefacio

Ante el interés suscitado por la alta participación y la repercusión del RETO2016 CompanyGame ha decidido reconocer el esfuerzo de los mejores equipos de la segunda fase mediante una 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/MCI por la International Business School de la Universidad Francisco de Vitoria & ADEN de Madrid. Como complemento a este beca se establece también un trabajo becado o pasantía a realizar en CompanyGame.

Objetivos

La participación de los equipos consiste en gestionar una empresa durante 4 años, el simulador utilizado será GLOBAL2020 (gestión de una empresa textil en un proceso de expansión internacional) o simulador similar.

Quien puede participar

Alumnos inscritos correctamente en el Reto2016 que se encuentren realizando estudios superiores en universidades iberoamericanas. Podrán participar los ganadores de cada una de las categorías (Negocios, Marketing, Finanzas, Hotelería y Banca) junto con el segundo clasificado por puntuación en cada una de ellas según las normas establecidas en las bases del Reto2016.

Para acceder a la beca MBA Y MCI los componentes del equipo deberán disponer de la cualificación necesaria para realizarla (ver apartado premios). En el caso de

renuncia de alguno de los participantes a participar en esta fase se propondrá al siguiente equipo por orden de puntuación a participar en el mismo.

Cronograma y desarrollo de Campeón del Reto

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

Fase 3	Toma decisión
Conocimiento del simulador	miércoles 05/05/2015
1ª decisión	domingo 08/05/2015 antes de las 23:59
2ª decisión	martes 10/05/2015 antes de las 23:59
3ª decisión	jueves 12/05/2015 antes de las 23:59
4ª decisión	sábado 14/05/2015 antes de las 23:59
Comunicación de resultados final	lunes 16/05/2015 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 o similar 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 de 14.000 € para el MBA Oficial y 7.000 € para el MCI para cada uno de los integrantes del mismo (máximo de becas individuales por equipo de 3).

Para el 2º y 3º equipo, becas de 9.800 € para el MBA Oficial y 5.800 € para el MCI para cada uno de los integrantes de los mismos.

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.

Becas UFV-ADEN

CompanyGame comunicará a ADEN-UFV International Business School los resultados de esta competición Campeón Reto2016 y será responsabilidad exclusiva de la Escuela, la gestión de estas becas de acuerdo con los siguientes requerimientos:

1. Para el equipo ganador beca de 14.000 € para el MBA oficial y 7.000 € para el MCI para cada uno de los integrantes del mismo (máximo de becas individuales por equipo de 3). 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 y/o del MCI, 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 de 9.800 € para el MBA Internacional y 5.800 € para el MCI para cada uno de los integrantes de los mismos. 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 OFICIAL y/o del MCI, 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 2016 están dirigidas a jóvenes universitarios Iberoamericanos que puedan aportar una visión global a los programas y contribuyan al enfoque de excelencia del MBA Y EL MCI, 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 Y/O MCI

Trabajo becado o pasantía en CompanyGame o empresa designada

Para premiar el esfuerzo de los participantes CompanyGame ofrece un trabajo becado o pasantía a aquellas personas que hayan obtenido la beca UFV-ADEN International Business School y se encuentren realizando cualquiera de los master. Sólo para estos estudiantes se ofrecerá un trabajo becado o pasantía con las siguientes características:

1. Esta pasantía se realizará exclusivamente durante la primera mitad del master a realizar en ADEN-UFV International Business School
2. Los objetivos, dedicación y tareas se definirán según el perfil del alumno becado.

3. El importe total de la retribución por la pasantía corresponde a los datos según la siguiente tabla:

Primeros clasificado	500 €
Segundo clasificado	400 €
Tercer clasificado	300 €

4. CompanyGame o la empresa designada se reserva el derecho de :

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
- Participación de 4 o más estudiantes o profesores.

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/Reto2016.asp>. Asimismo, se podrá seguir la evolución del mismo en Twitter (@companygame) y Facebook (CompanyGame).

Toda comunicación se realizara a través del correo electrónico:
reto2016@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...
Teléf.: +34.935.340.402
e-mail:Reto2015@companygame.com
skype:infoCompanyGame