

RETO 2016

Únete al Cuarto Desafío
Iberoamericano en
Simulación de Negocios



Marzo 2016 - Mayo 2016

COMPANYGAME

CompanyGame es una empresa de base tecnológica que, desde 1997, está especializada en el sector de la formación, desarrollando herramientas formativas basadas en la simulación empresarial y la gamificación como metodologías de aprendizaje y desarrollo de habilidades.

Los simuladores **CompanyGame** cubren una gran variedad de sectores empresariales y áreas de decisión, y son utilizados por universidades, centros de formación y empresas

BASES DEL RETO

El **Reto CompanyGame 2016** persigue que sus participantes enriquezcan y desarrollen su espíritu empresarial y practiquen 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 y que cursen al menos una asignatura de 5º semestre o superior.

El Reto permitirá a los alumnos gestionar una empresa virtual durante 4 años. Tendrán la posibilidad de escoger entre cinco de los simuladores que ofrece la plataforma [CompanyGame](http://www.companygame.com/reto2016.asp), según el área de formación preferida.

Categorías disponibles:

- **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.
- **Finanzas:** Corbatul. Gestión económico-financiera de una empresa del sector textil.



La competición/competencia se desarrollará entre los meses de marzo y mayo de 2016 y estará compuesta por las siguientes fases:

- *Fase de entrenamiento:* los alumnos tendrán acceso a un simulador para familiarizarse con la herramienta.
- *Primera fase eliminatoria:* los participantes deberán conseguir una puntuación mínima para poder participar en alguna de las categorías señaladas anteriormente; para ello se utilizará el simulador InnovaTech.
- *Segunda fase competitiva:* los equipos competirán en el simulador correspondiente a la categoría escogida.
- *Tercera fase campeón del reto:* los dos mejores equipos de cada una de las 5 categorías competirán en una última fase para convertirse en el campeón del Reto 2016.

¿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 que estén **cursando al menos una asignatura de 5º semestre o superior de universidad**, o que estén realizando 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 Internacionales, Marketing, Finanzas, Hotelería y Turismo y otras afines**.

La participación será en equipo, cada uno de ellos compuesto por máximo 3 estudiantes. Las plazas son limitadas.

Una facultad podrá inscribir **hasta 15 equipos**, pero sólo **podrá clasificar hasta 3 equipos** en una determinada categoría y hasta **5 equipos en el conjunto de categorías**. Se clasificarán los equipos que obtengan mayor puntuación en la fase 2.

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:

1. Primero, el profesor o persona de referencia de la universidad deberá registrarse en la plataforma [CompanyGame](#) para poder participar en el Reto.
2. Después, la misma persona deberá inscribir a los alumnos que deseen participar a través de un archivo EXCEL, que será debidamente puesto a disposición del profesor a través de la Plataforma.

Inscripción del profesor

El profesor o tutor deberá registrarse a través de la página <http://www.companygame.com/reto2016.asp>.

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
- Ciudad y país
- 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 se 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

Inscripción del alumno

Cada profesor será responsable de inscribir a sus alumnos 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 (para la tercera fase)

Cada profesor podrá participar con un máximo de **3 equipos en la Fase 2**. Por tanto, si inscribe a más de 3 equipos en el Reto 2016, sólo podrán pasar a la segunda fase sus **3 mejores equipos** (entre aquellos que hayan superado los 1200 puntos exigidos).

En el mismo momento el docente deberá certificar que tanto el, como los alumnos están afiliados al centro de formación informado por el profesor. CompanyGame se reserva el derecho de comprobar dicha información en cualquier momento.

Las inscripciones estarán abiertas desde el **1 de FEBRERO hasta el 15 de MARZO** a las 20.00 horas (hora local). No se aceptará ningún alta pasada esa fecha. Las plazas son limitadas.

Antes del día 21 de **MARZO**, 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.

CRONOGRAMA

El Reto 2016 se llevará a cabo según el siguiente calendario:

Fases	Simulador	Tiempo (días)
Inscripción	Acceso a Demos	01/02 al 15/03
Fase Entrenamiento	Acceso a un simulador de entrenamiento	Marzo
Fase 1	Simulador preparatorio: Innova Tech	10/03 al 10/04
Fase 2	TechCompany BusinessGlobal HotelCompany BankCompany Corbatul	12/04 a las 09:00 a 28/05 a las 23:59
Campeón del Reto	Competición entre los 10 mejores equipos	05/05 al 15/05
Resultados	Publicación de ganadores y resultados	16/05

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](http://CompanyGame.com).

Los profesores que inscriban sus alumnos antes del 1 de marzo tendrán acceso a la zona de

Fase 1

En la Fase 1 los participantes, ya ubicados en sus respectivos equipos, deberán competir en el simulador InnovaTech. Pasarán a la fase 2 todos aquellos equipos que hayan superado los **1200 puntos** (cada docente podrán tener un máximo de 3 equipos en la fase 2).

¿Cómo se determina la superación de la Fase 1?



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. Cada equipo deberá superar un valor mínimo de 1200 puntos en un máximo de tres periodos.

Fase 2

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	Viernes 15/04/2016 antes de las 23:59
2ª decisión	Miércoles 20/04/2016 antes de las 23:59
3ª decisión	Sábado 23/04/2016 antes de las 23:59
4ª decisión	Miércoles 27/04/2016 antes de las 23:59

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

Categorías Hoteles/ Hotelería, Banca y Finanzas



Fase 2	Toma decisión
1ª decisión	Domingo 17/04/2016 antes de las 23:59
2ª decisión	Jueves 21/04/2016 antes de las 23:59
3ª decisión	Domingo 24/04/2016 antes de las 23:59
4ª decisión	Jueves 28/05/2016 antes de las 23:59

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

¿Cómo se determina el primer clasificado en la Fase 2?

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. El equipo que mayor puntuación alcance será el equipo ganador de su categoría. Así, tendremos 5 equipos ganadores, uno por cada categoría:

- Ganador categoría Negocios
- Ganador categoría Marketing
- Ganador categoría Hotelería
- Ganador categoría Banca

Diplomas y reconocimientos

Primera Fase

Los alumnos del equipo que logre la máxima puntuación en la primera fase recibirán:

- Un Diploma de Excelencia en Gestión Empresarial, expedido por CompanyGame.
- Un reproductor MP4 o pulsera Fitness según



Segunda fase

En la segunda fase, serán premiados los primeros clasificados en cada una de las categorías establecidas. Se hará entrega de diversos premios tanto a los alumnos ganadores de cada categoría, como a los profesores encargados y a la Universidad a la que pertenecen:

- **Alumnos:** Diploma de Excelencia en Gestión Empresarial, expedido por CompanyGame y un eBook Kindle o similar 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 gratuitas para utilizar los simuladores durante el año 2016

Campeón del Reto 2016

El Campeón del Reto 2016 tiene unas bases específicas que podrán descargarse en www.companygame.com/campeonreto2016.asp

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 las fechas del calendario
- Participación de un estudiante en más de un equipo
- Participación del profesor encargado en las decisiones del 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/Reto2016.asp>. Asimismo, se podrá seguir la evolución del mismo en [Twitter](#), [Facebook](#) y [LinkedIn](#).

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.

PATROCINADORES

La organización podrá incorporar patrocinadores y colaboradores en el desarrollo del evento que podrán estar presente en la comunicación del evento.

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

Contacto:

Telef: +34.935.340.402
e-mail: reto2016@companygame.com
skype: infoCompanyGame

