

RETO 2019

VII Desafío Iberoamericano en
Simulación de Negocio



BASES DEL RETO

El Reto CompanyGame llega a su séptima edición. Hasta la fecha han participado en esta Competición más de 500 Universidades iberoamericanas y 8.000 alumnos.

El Reto CompanyGame constituye una excepcional oportunidad de formación y desarrollo en el ámbito de la gestión empresarial y la administración de los negocios. Las Universidades y Profesores que lo deseen, pueden adoptarlo como una actividad complementaria a sus programas de formación.

Los simuladores de negocio facilitan la puesta en práctica de los conocimientos adquiridos en el aula, en un entorno sin riesgos. Sin duda, es el puente entre la teoría y la práctica. Los alumnos son futuros directivos en fase de formación, y requieren actividades en la que entrenen las habilidades que su futuro profesional les requerirá.

**Invita a tus alumnos a participar en el VII Desafío
Iberoamericano de Simulación de negocios.**

Acepta el Reto!!!

Contenidos:

BASES DEL RETO	1
INTRODUCCIÓN.....	3
Categorías disponibles.....	3
QUIÉN PUEDE PARTICIPAR	4
INSCRIPCIÓN	4
INSCRIPCIÓN DEL PROFESOR	5
INSCRIPCIÓN DEL ALUMNO	5
CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN	5
FASES DEL RETO	6
¿Cómo se determina la superación de la Fase Clasificatoria?	7
Competiciones Intrauniversidades	7
¿Cómo se determina el primer clasificado en la Fase Categorías?	8
Participación en la fase final o Campeón del Reto.....	9
CRONOGRAMA	9
DIPLOMAS Y PREMIOS.....	11
Diplomas participantes e Informes de participación universidades.....	11
MOTIVOS DE DESCALIFICACIÓN	12
COMUNICACIÓN.....	12
PATROCINADORES.....	13
NOTA FINAL.....	13
COMPANYGAME.....	13

**La Competición en Simulación de Negocios más
importante de Hispanoamérica**



INTRODUCCIÓN

El **Reto CompanyGame 2019** persigue que sus participantes enriquezcan y desarrollen su espíritu empresarial y practiquen las habilidades necesarias para la gerencia de empresas. Con esta competición los alumnos vivirán una experiencia que les permitirá **ampliar sus conocimientos y aprender a competir**.

Esta competición 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 diversas empresas virtuales durante 4 años. Durante la fase de categorías, tras superar la fase clasificatoria, tendrán la posibilidad escoger entre cinco de los simuladores que ofrece la plataforma CompanyGame, 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.



QUIÉN PUEDE PARTICIPAR

Todas las **Universidades iberoamericanas** o que utilicen la **lengua española en materias de economía o gestión empresarial** 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** u otras afines (Consulte con nosotros ante cualquier duda).

La participación será en equipo, cada uno de ellos compuesto por un máximo **3 estudiantes**. No se admitirán equipos formador por más de 3 alumnos. **Las plazas son limitadas**.

Una facultad de una universidad 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**. **El número máximo de equipos por cada profesor de una facultad es de 3**. Un profesor puede inscribir a alumnos de más de una universidad, para ello deberá notificarlo previamente a CompanyGame.

Se clasificarán los equipos que obtengan mayor puntuación en el indicador Valor de la Compañía en la fase correspondiente.

INSCRIPCIÓN

La inscripción se realizará en las fechas indicadas en el cronograma y exclusivamente a través de la página <http://www.retocompanygame.com/>

La inscripción está dividida en dos partes:

1. Primero, el profesor o persona de referencia de la universidad deberá registrarse en la plataforma [CompanyGame](http://www.retocompanygame.com/) para poder participar en el Reto.
2. Después, la misma persona deberá inscribir a los equipos y alumnos que deseen participar.

INSCRIPCIÓN DEL PROFESOR

Durante el registro el profesor deberá aportar la siguiente información:

- Nombre completo
- Universidad a la que pertenecen los alumnos
- 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 de la competición/competencia.

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)

CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN

Cada profesor podrá participar con un máximo de **3 equipos en la Fase de Competición**. Por tanto, si inscribe a más de 3 equipos en el Reto 2019, sólo podrán pasar a la tercera fase sus **3 mejores equipos** (entre aquellos que hayan superado el mínimo exigido).

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 ENERO hasta el 10 de MARZO** a las 20.00 horas. No se aceptará ningún alta pasada esa fecha. **Las plazas son limitadas.** CompanyGame se reserva el derecho a modificar el plazo de inscripción, de acuerdo a la reserva de plazas recibidas. Cualquier cambio se notificará con antelación.

Antes del 13 de marzo, los participantes recibirán en sus correos electrónicos un Usuario y CONTRASEÑA para ingresar a los simuladores y podrán descargar toda la información necesario para participar en la competición /competencia (manual del usuario y el Tutorial de la Simulación).

Mediante este acceso podrán acceder a los diferentes simuladores y consultar los resultados obtenidos después de cada una de las rondas de decisión.

FASES DEL RETO

La Competición se desarrollará entre los meses de **Enero y Abril** de 2019 y estará compuesta por las siguientes fases:

- **Fase de Entrenamiento:** Los alumnos tendrán acceso a un simulador para familiarizarse con el manejo de un simulador de negocios.
- **Fase de Clasificación:** Los participantes deberán conseguir una puntuación mínima para poder participar en alguna de las categorías señaladas anteriormente.
- **Fase de Competición:** Los equipos competirán en el simulador correspondiente a la categoría escogida.
- **Fase Final o de 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 2019.

Fase Clasificación

¿Cómo se determina la superación de la Fase Clasificatoria?

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.

Otra forma que tienen los equipos participantes de acceder a la Fase Categoría es a través de las Competiciones Internas denominadas “Intrauniversidades” que realizan las Universidades de acuerdo a las condiciones que determina CompanyGame.

Competiciones Intrauniversidades

Las competencias intrauniversidades son competencias internas en una Universidad y que a los fines competitivos tienen la misma finalidad que la fase clasificatoria del Reto. Su realización permite:

- Dinamizar la participación de los alumnos
- Promover y difundir el compromiso y la participación de los alumnos en la competición
- Seleccionar los mejores alumnos para que compitan en la fase de categorías

Clasificarán a la Fase Categorías los primeros 3 equipos de la Competición Interna de cada Universidad siempre que hayan demostrado un nivel de competitividad suficiente que será evaluado por el Comité Organizador de CompanyGame.

En caso de que la Universidad quiera solicitar una Competición Intrauniversidad deberá contactar con CompanyGame a través de soporte@companygame.com donde se le informará de esta competencia gratuita y de las condiciones mínimas para su realización.

Fase Categorías

En esta fase los participantes, ya ubicados en sus respectivas categorías, utilizarán el simulador correspondiente. Los profesores no tendrán acceso durante el desarrollo de la competición/competencia a los datos de la simulación. Los alumnos deberán tomar cuatro rondas de decisión según el siguiente calendario:

Categoría Negocios y Marketing

Acceso simulador 26/03/2019

Ronda	Toma decisión
1ª decisión	Lunes 01/04/2019 antes de las 23:59
2ª decisión	Jueves 04/04/2019 antes de las 23:59
3ª decisión	Lunes 08/04/2019 antes de las 23:59
4ª decisión	Miércoles 10/04/2019 antes de las 23:59

Las fechas y horas son definitivas

Categorías Finanzas, Banca y Hotelería

Acceso simulador 26/03/2019

Ronda	Toma decisión
1ª decisión	Martes 02/04/2019 antes de las 23:59
2ª decisión	Viernes 05/04/2019 antes de las 23:59
3ª decisión	Martes 09/04/2019 antes de las 23:59
4ª decisión	Jueves 11/04/2019 antes de las 23:59

Las fechas y horas son definitivas

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

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 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:

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

Al finalizar esta fase los profesores tendrán acceso, a través de la plataforma CompanyGame, al desarrollo de la competencia para poder analizar los resultados junto con el equipo participante.

Participación en la fase final o Campeón del Reto

En la fase Campeón del Reto accederán automáticamente los dos mejores equipos por categoría. Se notificará puntualmente a estos equipos de su participación. En el caso que 24 horas después de esta comunicación de resultados no se recibiera la confirmación, se procedería a invitar al siguiente equipo clasificado, el 3ro de la tabla general.

La Fase Campeón del Reto tendrá sus propias Bases y podrán ser consultadas en la web campeón del Reto.

CRONOGRAMA

Fases	Descripción y Simulador	Fechas
Inscripción	Acceso a Demos	01/01 al 10/03
1ra Fase Entrenamiento	Acceso a un simulador de entrenamiento (Simulador: SunnyDay).	A partir del 25 de Febrero
2da Fase Clasificación	Competición entre todos los inscriptos (Simulador: InnovaTech). Para el caso de Competiciones Intrauniversidades se utilizará el Simulador Energy&co.	11/03 al 24/03 Comp. Internas: Entre el 01/02 y el 10/03.
3ra Fase Competición Categorías	Marketing (Simulador: TechCompany) Negocios (Simulador: BusinessGlobal) Hotelería (Simulador: HotelCompany) Banca (Simulador: BankCompany) Finanzas (Simulador: Corbatul)	26/03 a las 09:00 a 10/04 y 11/04 a las 23:59 (dependiendo la categoría)
4ta Fase Campeón del Reto	Competición entre los 10 mejores equipos (Los dos mejores de cada categoría). Simulador a definir.	24/04 al 30/04
Resultados	Publicación de ganadores y resultados	03/05

Los profesores que inscriban sus alumnos antes del 1 de marzo tendrán acceso asegurado a la **Fase de entrenamiento**, donde los equipos encontrarán diversas actividades y simuladores para poder conocer mejor la plataforma y los modelos de simulación.

En la **Fase de Clasificación** los participantes deberán competir en el simulador InnovaTech. Pasarán a la fase de Categorías todos aquellos equipos que hayan superado los **1.200 puntos**.

Durante la realización de la fase el profesor podrá observar/monitorizar el desarrollo de la misma para poder analizar las decisiones y resultados junto con el equipo participante.

DIPLOMAS Y PREMIOS

Diplomas participantes e Informes de participación universidades

Todos los participantes podrán imprimir un diploma de participación en cada uno de los simuladores utilizados. Este diploma podrá ser impreso al finalizar cada una de las fases desde el acceso del participante en la plataforma. **Los participantes tendrán 3 meses para realizar la impresión.**

Los profesores, al finalizar el certamen tendrán acceso a un informe de participación donde se reflejará:

- Nombre completo de la universidad y del profesor
- Clasificación general de los equipos gestionados por el profesor para cada una de las fases a nivel global y a nivel nacional
- Clasificación, puntuación, tiempo utilizado de cada uno de los equipos y alumnos gestionados por el profesor a nivel global y nacional.

Fase Clasificatoria

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 Premio especial a comunicarse durante la fase de inscripción.

Fase Categorías

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 Premio especial a comunicarse durante la fase de inscripción.

- **Profesores**, podrán escoger entre:
 - Un Premio especial a comunicarse durante la fase de inscripción.
 - Beca del 75% con un máximo de 600 USD para la realización de un programa de formación online, la asistencia al Simposio Iberoamericano de Simulación de Negocio o la asistencia a un congreso, en las siguientes temáticas: Tecnología, herramientas digitales, TIC... aplicadas a la formación, Innovación educativa, Gamificación aplicada a la formación, E-Learning o Diseño de cursos online. CompanyGame deberá aprobar previamente el programa/curso que desee realizar el docente para confirmar que cumple con los objetivos/temáticas establecidas en estas bases. El docente deberá aportar documentación justificativa a CompanyGame para la realización del pago. La beca será efectiva para actividades realizadas desde 3 meses antes al inicio del Reto 2020 hasta 18 meses después.
- **Universidad**: 50 licencias gratuitas para utilizar los simuladores durante el año 2019 (máximo 2 simuladores).

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.RetoCompanygame.com>. Asimismo, se podrá seguir la evolución del mismo en [Twitter](#), [Facebook](#), [Instagram](#) y [Linkedin](#).

Toda comunicación se realizara a través del correo electrónico:
info@retocompanygame.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 presentes 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: info@retocompanygame.com

skype: infoCompanyGame

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 competencias.

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

Pueden encontrar información completa sobre nuestra oferta y metodología en:

www.companygame.com