

# RETO 2018

**VI Desafío Iberoamericano  
en simulación de negocio**



**Competición: marzo-mayo 2018**



El Reto CompanyGame llega a su sexta edición. Hasta la fecha han participado en esta Competición más de 500 Universidades iberoamericanas y más de 7.000 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 al programa de formación reglado.

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 VI Desafío  
Iberoamericano de Simulación de negocios.**

**Acepta el Reto!!!**

## **BASES DEL RETO**

El **Reto CompanyGame 2018** 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 diversas empresas virtuales durante 4 años. Tendrán la posibilidad de escoger entre cinco de los simuladores que ofrece la plataforma [CompanyGame](http://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.



La competición/competencia se desarrollará entre los meses de **febrero y mayo** de 2018 y estará compuesta por las siguientes fases:

- **Primera fase de entrenamiento:** los alumnos tendrán acceso a un simulador para familiarizarse con el manejo de un simulador de negocios.
- **Segunda fase de clasificación:** los participantes deberán conseguir una puntuación mínima para poder participar en alguna de las categorías señaladas anteriormente.
- **Tercera fase de competición:** los equipos competirán en el simulador correspondiente a la categoría escogida.
- **Cuarta fase 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 2018.

## **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.**

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](#) 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 3**. Por tanto, si inscribe a más de 3 equipos en el Reto 2018, 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 FEBRERO hasta el 15 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 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 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.

## CRONOGRAMA

Fases	Simulador	Fechas
Inscripción	Acceso a Demos	01/01 al 15/03
Primera Fase Entrenamiento	Acceso a un simulador de entrenamiento	A partir del 15 de Febrero
Segunda Fase Clasificación	Simulador	15/03 al 08/04
Tercera Fase Categorías	TechCompany BusinessGlobal HotelCompany BankCompany Corbatul	11/04 a las 09:00 a 22/04 a las 23:59
Campeón del Reto	Competición entre los 10 mejores equipos	25/04 al 06/05
Resultados	Publicación de ganadores y resultados	09/05

*Las fechas y horas son provisionales*

Los profesores que inscriban sus alumnos antes del 1 de marzo tendrán acceso asegurado a la **zona 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 **1200 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.

#### *¿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.

## **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 11/05/2017

<b>Fase 2</b>	<b>Toma decisión</b>
1ª decisión	Domingo 15/04/2017 antes de las 23:59
2ª decisión	Miércoles 18/04/2017 antes de las 23:59
3ª decisión	Sábado 20/04/2017 antes de las 23:59
4ª decisión	Martes 24/04/2017 antes de las 23:59

*Las fechas y horas son provisionales*

### **Categoría Hotelería, Banca y Finanzas**

Acceso simulador 11/05/2017

<b>Fase 2</b>	<b>Toma decisión</b>
1ª decisión	Lunes 16/04/2017 antes de las 23:59
2ª decisión	Jueves 19/04/2017 antes de las 23:59
3ª decisión	Domingo 22/04/2017 antes de las 23:59
4ª decisión	Miércoles 25/04/2017 antes de las 23:59

*Las fechas y horas son provisionales*

#### *¿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 Campeón del Reto.*

En la fase de 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 equipos clasificado.

## **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 reproductor MP4 o pulsera Fitness según disponibilidad en el momento o país de entrega.

### 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 eBook Kindle o similar según disponibilidad en el momento o país de entrega.
- **Profesores:** Podrán escoger entre:
  - Tablet tipo Samsung Galaxy o iPad Mini según disponibilidad en el momento o país de entrega.

- Beca del 75% con un máximo de 600 USD para la realización de un programa de formación online 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 2018 hasta 18 meses después.
- **Universidad:** 50 licencias gratuitas para utilizar los simuladores durante el año 2018 (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](#) y [LinkedIn](#).

Toda comunicación se realizara a través del correo electrónico:  
[info@retocompanygame.com](mailto: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 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: [info@retocompanygame.com](mailto: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](http://www.companygame.com)**