

## **BASES DEL RETO**

El Reto CompanyGame llega a su octava edición. Hasta la fecha han participado en esta Competición más de 600 Universidades iberoamericanas y 10.000 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 VIII Desafío Iberoamericano de Simulación de negocios.**

**Acepta el Reto!!!**

## Contenidos:

<b>BASES DEL RETO .....</b>	<b>1</b>
<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>3</b>
Categorías disponibles.....	3
<b>2. QUIÉNES PUEDEN PARTICIPAR.....</b>	<b>4</b>
<b>3. INSCRIPCIÓN .....</b>	<b>5</b>
a- INSCRIPCIÓN DEL PROFESOR .....	5
b- REGISTROS DE LOS ALUMNOS .....	5
<b>4. FASES DEL RETO .....</b>	<b>6</b>
a- Fase Entrenamiento .....	7
b- Fase Clasificación .....	7
c- Competiciones Intrauniversidades o Interuniversitarias .....	7
d- Fase Categorías .....	8
e- Fase final o Campeón del Reto.....	9
Recomendaciones para los profesores.....	9
<b>5. DIPLOMAS Y PREMIOS.....</b>	<b>10</b>
<b>6. ANEXO.....</b>	<b>11</b>
a- MOTIVOS DE DESCALIFICACIÓN.....	11
b- COMUNICACIÓN .....	11
c- PATROCINADORES.....	12
d- NOTA FINAL.....	12
<b>COMPANYGAME.....</b>	<b>12</b>

## 1. INTRODUCCIÓN

El **Reto CompanyGame 2020** 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 periodos. Durante la fase de categorías, tras superar la fase clasificatoria, tendrán la posibilidad 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.



Nota: El uso horario de la competencia será GMT-6.

## 2. QUIÉNES PUEDEN PARTICIPAR

Podrán participar del Reto todas las **Universidades iberoamericanas o centros de formación** que utilicen la lengua española en materias de gestión empresarial o similares, registradas como tales en 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).

### Conformación de equipos

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

**El número máximo de equipos que puede inscribir un docente es de 3 (9 alumnos)**. En el mismo momento el docente deberá certificar que tanto él, 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. Un profesor puede inscribir a equipos de más de una universidad, para ello deberá notificarlo previamente a CompanyGame.

**Una facultad o campus de una universidad podrá inscribir hasta 15 equipos**. Sólo podrán clasificarse hasta cinco equipos por campus o facultad, de acuerdo a la posición alcanzada en el ranking. No podrán competir más de 3 equipos de una misma facultad o campus en una misma categoría, por lo que mantendrán el derecho a la categoría elegida los equipos clasificados con mejor puntaje. El resto de los clasificados podrán ser reubicados. **Las plazas son limitadas**.

Las inscripciones estarán abiertas desde el **20 de ENERO hasta el 17 de MARZO** a las 20.00 horas. 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.

### 3. 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 registrar a los equipos y alumnos que deseen participar.

#### a- 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.

#### b- REGISTROS DE LOS ALUMNOS

Cada profesor será responsable de registrar 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)

## 4. FASES DEL RETO

La Competición se desarrollará entre los meses de **enero y mayo** de 2020 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. Las competiciones Intra-universidades o inter-universitarias son otra opción alternativa de clasificar.
- **Fase de Categorías:** Los equipos competirán en el simulador correspondiente a la categoría escogida o aquella que les sea asignada de acuerdo a las circunstancias previstas.
- **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 2020**.

Fases	Descripción y Simulador	Fechas
Inscripción	Rellenar formularios.	20/01 al 17/03
1ra Fase Entrenamiento	Acceso a un simulador de entrenamiento (Simulador: SunnyDay).	03/03 al 17/03
2da Fase Clasificación	Competición entre todos los inscritos (Simulador: InnovaTech). Para el caso de Competiciones Intrauniversidades se valorará el Simulador a utilizar.	18/03 al 02/04 Comp. Internas: Hasta el 31 de marzo.
3ra Fase Categorías	Marketing (Simulador: TechCompany) Negocios (Simulador: BusinessGlobal) Hotelería (Simulador: HotelCompany) Banca (Simulador: BankCompany) Finanzas (Simulador: Corbatul)	14/04 al 28/04 según detalle posterior. Varía por categorías.
4ta Fase Campeón del Reto	Competición entre los 10 mejores equipos (Los dos mejores de cada categoría). Simulador por definir.	30/04 al 12/05
Resultados	Publicación de ganadores y resultados	14/05

En las fechas previstas, los participantes recibirán en sus correos electrónicos un Usuario y CONTRASEÑA para ingresar a la plataforma de simulación, donde encontrará la información necesaria para participar en la competición /competencia (manual del usuario y el Tutorial de la Simulación).

Profesores y alumnos irán recibiendo correos informativos de los avances que se vayan produciendo en las sucesivas fases. La información está disponible también en la web del Reto y las Redes Sociales.

### **a- Fase Entrenamiento**

Los profesores que inscriban a sus alumnos antes del 1 de marzo tendrán acceso asegurado a la **Fase de entrenamiento**, en la que se facilita el acceso a un simulador que permite conocer mejor la plataforma y los modelos de simulación.

Los diferentes equipos dispondrán de tres rondas de decisión para entrenar sus habilidades. El simulador será auto-ejecutable y compartido por el equipo.

### **b- Fase Clasificación**

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** y hayan quedado entre los mejores clasificados de su universidad.

### **¿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 el valor mínimo de requerido 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 Intra-universidades o Inter-Universitarias que realizan las Universidades de acuerdo con las condiciones que determinen conjuntamente con CompanyGame.

### **c- Competiciones Intrauniversidades o Interuniversitarias**

Las competencias **Intrauniversidades** son competencias internas en una Universidad. Las competencias **Interuniversitarias** son aquellas que organiza una universidad invitando a participar a otras de similares características.

Ambas modalidades cumplen 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

Las competiciones Intra e Inter-universitarias tienen sus propias bases. Su realización requiere una invitación previa de CompanyGame y la aceptación de las bases previstas.

#### **d- Fase Categorías**

En esta fase los participantes, ya ubicados en sus respectivas categorías, utilizarán el simulador correspondiente. Los alumnos deberán tomar cuatro rondas de decisión según el siguiente calendario(\*):

##### **Categoría Negocios y Marketing**

Acceso simulador: Martes 14/04/2020

<b>Ronda</b>	<b>Toma decisión</b>
1ª decisión	Domingo 19/04/2020 antes de las 23:59
2ª decisión	Martes 21/04/2020 antes de las 23:59
3ª decisión	Jueves 23/04/2020 antes de las 23:59
4ª decisión	Lunes 27/04/2020 antes de las 23:59

##### **Categorías Finanzas, Banca y Hotelería**

Acceso simulador: Martes 14/04/2020

<b>Ronda</b>	<b>Toma decisión</b>
1ª decisión	Lunes 20/04/2020 antes de las 23:59
2ª decisión	Miércoles 22/04/2020 antes de las 23:59
3ª decisión	Viernes 24/04/2020 antes de las 23:59
4ª decisión	Martes 28/04/2020 antes de las 23:59

**\*Sujeto a modificaciones**



## ¿Cómo se determinan los ganadores de las Categorías?

Cada equipo competirá en cada una de las categorías del Reto en pequeños universos o escenarios de simulación (conformados por entre 3 a 10 equipos). Todos los equipos participantes competirán en un único ranking que se conformará a partir del **Valor de la Compañía**.

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.

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.

### e- 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 la invitación a participar. 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.

### Recomendaciones para los profesores

De acuerdo a los análisis realizados de los participantes de anteriores ediciones del Reto, recomendamos tener en cuenta la motivación de los alumnos y sus méritos académicos a la hora de considerar su inscripción en el evento.

El calendario de la competencia debe tenerse también en cuenta, pues transcurre cierto plazo desde el momento de la inscripción hasta la realización efectiva de la competencia. El interés deben prolongarse durante todo este periodo. Por supuesto, la propia comunicación del evento y los premios ayudarán en ese sentido, pero la motivación intrínseca debe existir.

Respecto a la motivación, hemos identificado que, aquellos que están interesados por obtener una experiencia profesional internacional son los que acaban demostrando mejor rendimiento en la competencia. Esta característica en ocasiones se ha correlacionado con su desempeño en lenguajes extranjeros u otras características asimilables.

## 5. DIPLOMAS Y PREMIOS

### Certificado y Diplomas para los participantes

Los participantes en la fase de Categorías que hayan cumplido con los requerimientos mínimos de actividad podrán acceder a un **certificado de participación** en su categoría.

Los requerimientos mínimos de actividad son:

- Que el equipo haya participado activamente (mínimo dos rondas de decisión) en la fase de Categorías.
- Que el alumno haya participado efectivamente en la actividad del equipo y eso se pueda evidenciar a través del acceso a la plataforma de simulación.

Los equipos clasificados en el cuartil superior del ranking de cada categoría tendrán acceso a un **certificado de buen rendimiento**.

Los equipos clasificados en las 5 primeras posiciones de cada categoría tendrán acceso a un **Diploma de Campeón de la Categoría**.

Los equipos clasificados en las primeras 6 posiciones de la fase Campeón de Reto tendrán acceso a un **Diploma de Excelencia**.

Este certificado podrá ser impreso al finalizar la fase correspondiente desde el acceso del participante en la plataforma. **Los participantes tendrán 3 meses para realizar la impresión.**

Los **profesores** con alumnos clasificados en el primer cuartil de las categorías o para la fase Campeón del Reto tendrán acceso a un **certificado que indique el buen rendimiento alcanzado por sus equipos**.

### Informes de participación universidades

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.

## Premios

### Fase Clasificatoria

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

- Entrega de una **fitness band** para cada miembro del equipo clasificado en 1ª posición.

### Fase Categorías

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:** Gafas de realidad virtual o similar para cada uno de los componentes de los equipos ganadores de cada Categoría.
- **Profesores:** Tablet
- **Universidad:** 50 licencias gratuitas para utilizar los simuladores durante el año 2020 (máximo 2 simuladores).

### Fase Campeón del Reto

Los premios se comunicarán en el momento de publicarse las Bases de esta fase.

## 6. ANEXO

### a- 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
- Otras: indisciplina, desorden, incumplimiento de normas éticas,....

### b- 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 [Facebook](#) y [Twitter](#)

Toda comunicación se realizará 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.

### **c- PATROCINADORES**

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

### **d- NOTA FINAL**

El comité organizador se reserva la potestad de solucionar como considere cualquier asunto no previsto en estas bases.

## **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)**

**Dirección:**

Balmes, 301

Barcelona, España

**Contacto:**

Telef: +34.935.340.402

e-mail: [info@retocompanygame.com](mailto:info@retocompanygame.com)