

CULTURA

Los mejores equipos del Reto CompanyGame 2017 compiten por convertirse en el Campeón

09/05/2017

El Reto CompanyGame 2017 busca a sus mejores equipos para elegir al Campeón



Los mejores equipos del Reto CompanyGame 2017 compiten por convertirse en el Campeón.

El V Desafío Iberoamericano en Simulación de Negocios organizado por CompanyGame se consolida un año más como la **competencia de referencia en el ámbito de la simulación de negocios para universitarios** de Iberoamérica. Sin duda, esta quinta edición está siendo la más intensa, contando con la inscripción de más de 2000 alumnos, 270 docentes y 200 universidades de 16 países (Argentina, Bolivia, Brasil,

Chile, Colombia, Costa Rica, Ecuador, El Salvador, España, Guatemala, Honduras, México, Nicaragua, Panamá, Paraguay, Perú, Portugal y República Dominicana).

La quinta edición del Reto CompanyGame ya ha dado a conocer **los ganadores de las cinco categorías** disponibles en la competencia. Los alumnos han demostrado sus habilidades y conocimientos de gestión empresarial en una de las ediciones más intensas.

El desarrollo de esta segunda fase, que ha tenido lugar entre el 20 de abril y el 3 de mayo, ha sido apasionante, produciéndose cambios de posición en el ranking en cada una de las cuatro tomas de decisión. Todos los equipos han demostrado una gran capacidad de trabajo, análisis y constancia.

Tras una competida última decisión, **el equipo ganador en la categoría de Negocios ha sido el equipo Unisimon 01** formado por Celia María Orozco, Adriana Carolina Correa y Thalia de la Universidad Simón Bolívar (Colombia), **en la categoría de Marketing el equipo FUCS3** compuesto por Fernando García, Lady Carolina Sarmiento y Carlos Contreras de la Fundación Universitaria de Ciencias de la Salud (Colombia), FUB2 de la Universitat de Manresa (España) con Andreu Picanyol, Josep Ribera y Miquel Borrego ha ganado en la **categoría de Finanzas**, **en Hotelería ha sido el equipo The Millenium** de la Universidad Pontificia Bolivariana (Colombia) y **finalmente en la categoría de Banca, el equipo WorldCompany** formado por Carla Belén Chamba, Diego Javier Vincés y Ulbio Juan Rivas de la Universidad Estatal de Guayaquil (Ecuador).

Los alumnos de estos equipos, por demostrar excelentes habilidades de gerencia empresarial, serán premiados con un ebook. Además, los profesores encargados de cada equipo podrán escoger entre un Tablet o una beca valorada en un máximo de US\$600 para la realización de actividades de especialización y desarrollo en el ámbito de la formación. Así mismo, las universidades dispondrán de 50 licencias para utilizar simuladores de CompanyGame durante el 2017.

En una primera fase clasificatoria, los más de 600 equipos inscritos compitieron con el simulador de Marketing de producto InnovaTech, en la que debían superar los 1200 puntos para clasificarse en la fase de categorías. Un total de 150 equipos han competido en la categoría de Negocios con el simulador BusinessGlobal, 100 en Marketing con TechCompany, 60 en Finanzas con Corbatul, 75 en Hotelería con HotelCompany y finalmente 25 en la categoría de Banca con BankCompany.

Los cinco equipos ganadores participarán desde el 6 hasta el 15 de mayo en la Tercera Fase para convertirse en Campeón del Reto 2017, junto con los cinco equipos que quedaron en segundo lugar en cada categoría: Nombre Pendiente de la Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla (México), Carl Joncarl de la Universidad Estatal de Guayaquil (Ecuador), Leopardos ITCM del Instituto Tecnológico de Ciudad Madero (México), Deusto de la Universidad de Deusto (España) y upbgama2017 de la Universidad Privada Boliviana (Bolivia).

Los tres equipos con mejor puntuación en esta última fase con el simulador Global2020, optarán a becas para cursar en el Campus Urbano de la International Business School de la Universidad Francisco de Vitoria y ADEN; el MBA OFICIAL, EL MASTER EN NEGOCIOS Y COMERCIO INTERNACIONAL o el novedoso PROGRAMA EJECUTIVO EN INNOVACIÓN, TRANSFORMACIÓN DIGITAL Y BIG DATA; y así poder continuar poniendo en práctica la capacidad decisoria y de liderazgo que han venido demostrando durante el concurso. CompanyGame ofrecerá adicionalmente un trabajo becado o de pasantía a los alumnos becados para que puedan aumentar su experiencia real en la empresa y poner en práctica todos sus conocimientos.

El Reto CompanyGame busca subrayar y potenciar el talento de los alumnos, ofreciéndoles una experiencia internacional y cercana al mundo laboral, al que pronto se incorporarán: los alumnos son directivos en formación que también necesitan formarse. Los simuladores reproducen casos reales, permitiéndoles aplicar y desarrollar sus conocimientos y habilidades. Según Javier Forcadell tutor del equipo ganador en la edición 2016, “Hay determinadas habilidades que van más allá de la técnica y de los conocimientos(...) la simulación es un excelente ejercicio para ponerlas en práctica”

Desde CompanyGame queremos felicitar a todos los alumnos y profesores por el excelente trabajo realizado, así como su implicación y motivación para superarse decisión tras decisión. Todos los alumnos podrán unirse a la comunidad Reto CompanyGame a través del Libro de Participantes, una herramienta que permite dar a conocer su perfil e intereses profesionales a empresas que estén en proceso de captación de talentos para sus proyectos empresariales, así como a centros de formación que tengan una oferta formativa adaptada a sus necesidades.

¡Más de 4000 alumnos y 400 universidad ya han aceptado el desafío de participar en el Reto CompanyGame!

Fuentes: Universia España