

Torneo ACBSP-CompanyGame



El Torneo ACBSP-CompanyGame constituye una excepcional oportunidad de formación y desarrollo en el ámbito de la gestión empresarial y la administración de los negocios. Las Universidades podrán adoptarlo como una actividad complementaria a sus programas de formación y de evaluación del aprendizaje de sus alumnos.

BASES DEL TORNEO

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.

Los simuladores usados en este torneo nos permitirán medir el nivel de logro de competencias de los estudiantes, cuyos resultados comparativos aportarán información para la mejora continua de los procesos educativos de las instituciones participantes, miembros de ACBSP.

INTRODUCCIÓN

El Torneo ACBSP-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 miembros de la Red ACBSP**. Los alumnos participantes deben estar cursando el último o penúltimo semestre de su programa de estudios.

El Reto permitirá a los alumnos gestionar una empresa virtual durante 4 años. El Valor de la Compañía fijará el ranking de los resultados alcanzados por los diferentes equipos.

Alumnos y docentes tendrán acceso a la plataforma durante las 24hs pudiendo acceder con códigos personales. El tiempo de dedicación que sugerimos es de 20hs para poder lograr los objetivos propuestos.

CATEGORÍAS DISPONIBLES

La competición se organizará en las siguientes cuatro categorías:

- ADMINISTRACIÓN
- NEGOCIOS INTERNACIONALES
- FINANZAS
- MARKETING
- POSTGRADO

De no inscribirse un número representativo de participantes en cada una de ellas, los participantes quedarán agrupados en la categoría de Administración.

¿QUIÉNES PUEDEN PARTICIPAR?

Todas las Universidades o Escuelas de Negocios de Latinoamérica, que formen parte de la Región 9 de ACBSP.

Cada universidad podrá incorporar un mínimo de 4 y un máximo de 10 equipos por categoría.

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

Cada Universidad designará un coordinador, quien estará en contacto con la dirección del Torneo, para resolver cualquier cuestión que pueda surgir.

INSCRIPCIÓN

La inscripción se realizará en las fechas indicadas en el cronograma y exclusivamente a través de la página <http://www.torneo-acbsp.companygame.com>. Si se tuviera alguna dificultad no superable, se puede inscribir también remitiendo un correo a soporte@companygame.com.

La inscripción está dividida en dos partes:

- **Primero**, la Universidad muestra su interés en participar en el Torneo, completando la información del coordinador, en la sección "Inscripción Universidad" que se muestra en la primera pantalla cuando se accesa a la página del torneo.

Fecha límite: 15 de agosto de 2019.

- **Segundo**, el coordinador realizará la inscripción de los equipos siguiendo el procedimiento previsto en la página web del Torneo. La formalización de la inscripción requerirá completar los siguientes datos:

- Nombre del alumno
- Email del alumno
- Nombre del equipo con el que participará
- Año de nacimiento
- Experiencia laboral
- Carrera que cursa el alumno
- Curso o ciclo cursado por los alumnos
- Programa de estudios que cursa
- Categoría donde inscribirse

Fecha límite: 5 de septiembre de 2019.

DESARROLLO DE LA COMPETENCIA – PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

La competencia por parte de los alumnos, se realizará entre el 9 de septiembre y el 12 de octubre.

La comunicación de resultados preliminares a las Universidades, será presentada en el Congreso para Decanos y Directores ACBSP – Región 9, en Punta Cana, a realizarse del 17 al 19 de octubre. Ver más sobre congreso => <https://www.acbsp.org/members/group.aspx?code=region%209>

COMUNICACIÓN CON LOS ESTUDIANTES Y PARTICIPACIÓN

La comunicación con los estudiantes se mantendrá a través de la plataforma de simulación CompanyGame directamente al correo de los alumnos/equipos.

Los alumnos dispondrán de sus claves de acceso personal, a través de las cuales podrán desarrollar todas las actividades previstas.

ESQUEMA DE ACTIVIDADES A COMPLETAR

Para consolidar su participación en el Torneo, los alumnos deberán completar diferentes actividades:

- **Semana 1:** estudiar el caso y completar el cuestionario vinculado.
- **Semana 2:** completar un documento de planificación de la gestión de su compañía. Se facilitará un formato para elaborar el plan de actuación/negocio.
- **Semanas 3 y 4:** completar 4 rondas de decisión.
- **Semana 5:** exponer un Informe de Gestión de la compañía simulada (grabación 5 min en video + 10 diapositivas).



FECHAS PREVISTAS DE LA COMPETICIÓN

La Competición se desarrollará entre los meses de **septiembre y octubre** de 2019. Los alumnos deberán tomar cuatro rondas de decisión según el siguiente calendario:

Categoría Administración y Marketing

Acceso al simulador: 9 septiembre

Ronda	Toma decisión
Plan de Actuación	16 septiembre antes de las 23:59
1ª decisión	17 septiembre antes de las 23:59
2ª decisión	22 septiembre antes de las 23:59
3ª decisión	27 septiembre antes de las 23:59
4ª decisión	2 octubre antes de las 23:59
Informe de gestión	7 octubre antes de las 23:59

Categorías Finanzas, Negocios Internacionales y Postgrado

Acceso al simulador: 9 septiembre

Ronda	Toma decisión
Plan de Actuación	16 septiembre antes de las 23:59
1ª decisión	18 septiembre antes de las 23:59
2ª decisión	23 septiembre antes de las 23:59
3ª decisión	28 septiembre antes de las 23:59
4ª decisión	3 octubre antes de las 23:59
Informe de gestión	7 octubre antes de las 23:59

Las fechas y horas podrían sufrir modificaciones. Serán comunicadas de forma definitiva en la página web del torneo y directamente a los diferentes equipos antes del inicio del torneo.

COMPETENCIAS CLAVE EVALUADAS

Las competencias clave que se evaluarán en el desarrollo del ejercicio, usando los resultados del Torneo, son:

- Análisis del negocio
- Planificación
- Toma de decisiones en diferentes áreas de gestión (estrategia, mercadeo, contaduría/finanzas,...)
- Comunicación
- Trabajo en equipo
- Pensamiento sistémico

¿Cómo se determina la clasificación en cada Categoría?

La clasificación de cada una de las categorías se obtendrá a partir de los siguientes parámetros:

Parámetro	Ponderación
Valor de la Compañía	80%
Planificación	8%
Informe Gestión	8%
Tests Intermedios	4%
TOTAL	100%

Es imprescindible completar todas las actividades previstas para poder obtener la clasificación final. En el caso que, algunas de las actividades previstas no queden completadas el ejercicio se considerará incompleto.

El jurado necesitará 2 semanas para procesar todas las actividades realizadas por los diferentes equipos. Los resultados finales se comunicarán una vez procesados todos los resultados.

Valor de la Compañía:

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.

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

La competición está diseñada para que los equipos puedan competir solos o con el soporte/monitorización de sus docentes. Esta última opción puede ser mucho más enriquecedora para los participantes.

DIPLOMAS

Se entregará un Diploma de Participación a todos los participantes. Este diploma podrá ser impreso por el participante desde su acceso a la plataforma.

EVALUACIÓN GLOBAL DE RESULTADOS

Una vez obtenidos los resultados de las diferentes Categorías, el equipo CompanyGame realizará un informe global de resultados. Los resultados particulares de cada Universidad serán confidenciales.

Los resultados obtenidos de cada equipo serán remitidos al coordinador de la institución participante. El informe general anónimo será de acceso a los coordinadores

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 de un profesor en las decisiones del equipo.

COMUNICACIÓN

La página oficial de la competición/competencia y donde se realizará todo el seguimiento del Torneo junto a cualquier información o nota será:
www.retocompanygame.com/acbsp

Toda comunicación se realizará a través del correo: soporte@companygame.com.
Puede obtener más información también acudiendo a los coordinadores del proyecto:

NOTA FINAL

La información de los participantes es confidencial y será tratada como tal.

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

Contacto COMPANYGAME: Alberto Marín (amarin@companygame.com)

Contacto ACBSP: Wilfredo Giraldo (wgiraldom@acbsp.org)