

RETO 2016

Únete al Cuarto Desafío
Iberoamericano en
Simulación de Negocios



¿Qué es el Reto CompanyGame?

El Reto 2016 es una competición por equipos, en la que los alumnos deberán gestionar una empresa virtual, **aplicando sus habilidades empresariales y los conocimientos adquiridos en clase.**

Podrán participar los estudiantes de **universidades iberoamericanas** o de habla española, cursando al menos una asignatura de **5º semestre o superior**, o realizando un máster / postgrado.

Premios para centros, profesores y alumnos

Seis de los ganadores de ediciones anteriores (3 de Ecuador, 2 de México y 1 de Portugal) están cursando estudios superiores en España como recompensa por su esfuerzo. En esta nueva edición, los premios ofrecidos están valorados en más de **60.000 euros**.

Además, ofrecemos interesantes premios para el centro y docentes de los ganadores en las diferentes fases del Reto.

Categorías

Los equipos podrán competir en una de las siguientes categorías:

- Negocios
- Marketing
- Hotelería
- Banca
- Finanzas



Fechas e inscripción

Los **profesores** deberán inscribir a los alumnos antes del **15 de marzo de 2016** y la competición se desarrollará entre los meses de **marzo y mayo de 2016**.

Inscripciones en: www.companygame.com/reto2016.asp

Más información: reto2016@companygame.com

¡Ofrece una experiencia internacional a tus alumnos!



Los Retos CompanyGame son una clara apuesta por la Internacionalización del Talento

Más de...

- ✓ 250 universidades
- ✓ 300 docentes
- ✓ 3.000 alumnos

Argentina, Bolivia, Colombia, Costa Rica, Chile, Ecuador, El Salvador, España, Guatemala, Honduras, México, Panamá, Paraguay, Portugal, Venezuela

Una gran oportunidad para preparar a los alumnos en su futuro laboral.

El **modelo de juego competitivo** realmente funciona, porque consigue **motivar y comprometer** a los alumnos, a la vez que les incentiva a superarse, en un **entorno internacional y profesional**. Los simuladores de negocio permiten practicar y profundizar tanto en competencias específicas como genéricas. Los **alumnos son directivos en formación**, que también deben entrenarse y practicar; esta es la oportunidad que ofrecen los simuladores de negocio.

Los simuladores de negocio pretenden introducir el futuro entorno de trabajo de los alumnos en el aula, como **actividad preparatoria para su vida profesional**.

“Ha sido una gran experiencia, un reto personal en el que hemos aprendido mucho, pudiendo aplicar conceptos aprendidos pero nunca puestos en práctica ”

*Segundo Equipo Clasificado Ed. 2015
Universidad Pontifica Boliviana (Bolivia)*

“Haber ganado con tantos equipos compitiendo es un gran logro; sobre todo en una competición en la que se trataba de demostrar las capacidades en la gestión empresarial.”

*Equipo ganador Ed. 2014
-Categoría Negocios-
Universidad del Pacifico (Ecuador)*

