

Capítulo I – OBJETIVO

El **Desafío #EmpresasUCU** está regulado por los presentes “Términos y Condiciones”. Para poder participar en el Juego, estos deberán ser aceptados por los participantes.

Art 1° - Introducción

Desafío #EmpresasUCU es un juego de simulación de gestión de empresas organizado por la Universidad Católica de Uruguay que tiene por objetivos:

- Estimular el espíritu emprendedor y diseminar la cultura emprendedora.
- Desarrollar la capacitación gerencial en pequeños y medianos negocios.
- Brindar a los participantes una experiencia simulada de la gestión de una empresa.
- Desarrollar habilidades para trabajar en equipo.

El simulador les permitirá disponer de información necesaria para la toma de decisiones teniendo en cuenta la situación de su propia empresa y del contexto en el que se encuentran compitiendo. Cada grupo de decisiones otorgará puntaje a la mejor gestión y este puntaje determinará los ganadores.

Se accederá al juego a través del sitio en internet ucu.gamerol.com con el usuario y clave que les indicaremos luego de inscribirse.

Para mayor detalle sobre el desarrollo del juego el participante podrá consultar su tutorial en forma online ingresando a: ucu.gamerol.com

Capítulo II - EL JUEGO

Art. 2° - Participantes

Podrán participar del Desafío #EmpresasUCU, estudiantes que se encuentren cursando el **3° año de bachillerato (6° año) en 2024, o que lo hayan culminado a partir de diciembre de 2022 (con un límite de edad de hasta 20 años cumplidos al 1 de marzo de 2025) y no tengan más de una previa al momento de inscribirse.**

Los participantes deberán inscribirse de manera grupal. Cada equipo debe estar conformado por **2 o 3 estudiantes**. En caso de que un estudiante quiera participar, pero no consiga formar equipo, puede completar el formulario de inscripción de forma individual y lo pondremos en contacto con otro estudiante en su misma situación (si lo hay).

En el momento de inscribirse, el participante declara en carácter de declaración jurada que forma parte de la institución educativa a la que asiste. Los documentos comprobatorios podrán ser solicitados por los organizadores en cualquier momento y en caso de que se verifique alguna irregularidad, será automáticamente descalificado.

Cada participante deberá inscribirse a través del formulario disponible en www.carreras.ucu.edu.uy y que incluye los siguientes datos:

- Nombre y Apellido
- Correo electrónico
- Celular
- Nombre de la empresa virtual
- Colegio
- Año en curso o finalizado
- Carrera de interés

Un participante no podrá formar parte de 2 (dos) equipos, es decir, no podrá manejar más de una empresa virtual al mismo tiempo.

El juego se rige por los presentes Términos y Condiciones, los cuales pueden ser actualizados por los organizadores en cualquier momento, sin necesidad de notificación por otro medio que no sea la publicación de la nueva versión en el sitio web: ucu.gamerui.com

El participante se obliga a respetar estos Términos y Condiciones, con relación a su participación en el juego, en el momento en el que completa el formulario de inscripción.

Art 3° - Características del Juego

El juego se divide en **cuatro (4)** rondas donde cada participante compite en un mercado con otras empresas automáticas del sistema. Jugarán 4 (cuatro) rondas, de manera virtual.

El juego consiste en un software de gestión que, durante la competencia, evaluará las decisiones de los equipos en entornos que simulan la realidad del mercado

virtual. Esta evaluación dará lugar a un puntaje para cada empresa después de cada ronda, generando el ranking del juego con los demás participantes en base al valor que tenga su negocio en ese momento.

Una vez finalizadas las 4 rondas virtuales, los **mejores equipos del ranking** serán invitados a participar de la Gran Final en forma presencial en el Campus de Montevideo de la Universidad Católica de Uruguay. La cantidad de equipos que clasificarán a la final será determinada antes de iniciar el juego y en función de la cantidad de equipos que se presenten.

Desafío #EmpresasUCU solo se realizará si se inscribe un número mínimo de participantes establecido por los organizadores.

¿Cómo se otorga el puntaje?

El desempeño de cada empresa en el juego se evaluará en base a variables relacionadas con:

Rentabilidad

- Ganancias / Pérdidas del período
- Ganancias / Pérdidas Acumuladas

Participación de mercado

- Market share por cantidad
- Market share por ingreso

Riesgo

- Liquidez
- Solvencia

En caso de empate en la ronda, se tomará el puntaje acumulado de los empatados en el ranking general, de persistir el empate se definirá con el puntaje acumulado hasta la siguiente ronda de los empatados en el ranking general. A modo de ejemplo, si el participante A y B empatan en los resultados obtenidos en la Ronda nro. 2 en 5 puntos cada uno, se tomará en cuenta el resultado acumulado en el ranking general hasta la Ronda nro. 2, es decir si el participante A en la Ronda nro. 1 obtuvo 3 puntos y el participante B en la Ronda nro. 1 obtuvo 4 puntos, el acumulado del ranking general de la Ronda nro. 2 será de 8 puntos para el participante A y de 9 puntos para el participante B, es decir que será el ganador el participante B, si subsistiera el empate se tomará en cuenta el resultado acumulado en el ranking general de los empatados en la Ronda nro. 3, y así sucesivamente hasta obtener el desempate.

Toda la información sobre las decisiones tomadas por los equipos será tratada confidencialmente, y no será divulgadas a los otros equipos.

Todo el dinero que se maneje dentro del juego es virtual, por lo tanto, bajo ninguna circunstancia podrá ser canjeado por dinero de curso legal.

Art 4º - Inscripciones

1. Serán realizadas exclusivamente a través del formulario, habiendo plazo para esto hasta el **lunes 23 de setiembre de 2024 a las 14:00 pm.**
2. Confirmación de la inscripción. Cada participante será contactado luego de inscribirse para chequear detalles y que efectivamente el equipo está en condiciones de participar.

Art 5º - Coordinación del Juego

El juego será coordinado por profesores de la Facultad de Ciencias Empresariales de la Universidad Católica. Las decisiones que tomen los organizadores serán inapelables.

Art 6º.a – Comienzo del juego

A partir del día **25 de setiembre de 2024 a las 17:00 h** los participantes podrán ingresar al sitio ucu.gameroi.com a comenzar a jugar la 1ª ronda del juego.

Capítulo III – TOMA DE DECISIONES

Art 6º.b - Plazos

Es responsabilidad de los equipos tomar las decisiones de la **1ª ronda** antes del día **26 de setiembre del 2024 a las 17:00 h.** En caso de no hacerlo, no podrán seguir jugando las rondas subsiguientes.

PLAZOS DE RONDAS:

1ra: 25 de setiembre al 26 de setiembre 2024.

2da: 27 de setiembre al 28 de setiembre 2024.

3ra: 29 de setiembre al 30 de setiembre 2024.

4ta: 1 de octubre al 2 de octubre 2024.

Una vez finalizadas las 4 rondas, los equipos mejor posicionados en el ranking clasificarán a la **Gran Final presencial el día viernes 4 de octubre del 2024 a las 16:00 hs** en nuestro Campus Montevideo.

Capítulo IV - CONFIGURACIÓN MÍNIMA DEL EQUIPAMIENTO Y ACCESO AL PORTAL

Art 7º - Equipamiento

La configuración mínima del equipamiento necesaria para participar de la competencia es: PC con procesador AMD/Intel 1.0 Ghz o superior, 1 Gb RAM, 600MB de espacio libre en el disco duro HD en el directorio "C:", Windows XP, Vista o 7, tarjeta de video con resolución 1024X768 y esquema de colores de 32 bits, tarjeta de sonido compatible con Windows, y acceso a Internet. La conexión debe tener capacidad para bajar un archivo de 40 Mb.

No es responsabilidad de los organizadores de la competencia la solución de problemas técnicos que puedan ocurrir durante la competencia, problemas tales como: incompatibilidades entre placas, desempeño de memoria y de la máquina, además de problemas de comunicación ocasionados por redes o proveedores de acceso, estos problemas son ejemplificativos y de ninguna manera limitativos. Por consiguiente, los participantes que utilicen máquinas conectadas en redes con configuraciones técnicas especiales (firewall, proxy y otras) deberán buscar la ayuda de un soporte técnico local para el perfecto funcionamiento del programa.

Art 8º

Los Organizadores de **Desafío #EmpresasUCU** garantizan el normal funcionamiento del programa del juego en ambiente Windows, puesto que el programa y el portal fueron desarrollados con herramientas aplicadas en esta plataforma.

Capítulo V – PREMIOS

Art 9º - PREMIACIÓN

Los premios concedidos a los equipos que queden en los tres primeros puestos en el ranking al participar de la ronda final presencial en la Universidad Católica de Uruguay, consistirán en:

1er. Premio para cada uno de los integrantes del equipo:

Becas no transferibles del 80% en carreras de la Facultad de Ciencias Empresariales (Business Analytics, Contador Público, Datos y Negocios, Dirección de Empresas, Economía, Finanzas, Gestión Humana, Negocios Internacionales o Negocios y Economía). Si el equipo tiene tres integrantes y cuenta con hasta un estudiante que quiera estudiar otra carrera dentro de la UCU pero fuera de FCE, ese estudiante accederá a una beca del 80%.

2do. Premio para cada uno de los integrantes del equipo:

Becas del 50% en carreras de la Facultad de Ciencias Empresariales (Business Analytics, Contador Público, Datos y Negocios, Dirección de Empresas, Economía, Finanzas, Gestión Humana, Negocios Internacionales o Negocios y Economía). Si el

equipo tiene tres integrantes y cuenta con hasta un estudiante que quiera estudiar otra carrera dentro de la UCU pero fuera de FCE, ese estudiante accederá a una beca del 50%.

3er. Premio para cada uno de los integrantes del equipo:

Becas del 30% en carreras de la Facultad de Ciencias Empresariales (Business Analytics, Contador Público, Datos y Negocios, Dirección de Empresas, Economía, Finanzas, Gestión Humana, Negocios Internacionales o Negocios y Economía). Si el equipo tiene tres integrantes y cuenta con hasta un estudiante que quiera estudiar otra carrera dentro de la UCU pero fuera de FCE, ese estudiante accederá a una beca del 30%.

En todos los casos, para hacer efectivos los premios obtenidos en el Desafío, los ganadores deberán matricularse en la respectiva carrera de la UCU antes del lunes **16 de diciembre de 2024**; de lo contrario caducará automáticamente y de pleno derecho tal beneficio, sin derecho a reclamación naturaleza alguna. En ningún caso las becas obtenidas en el marco de este desafío serán transferibles a terceras personas.

En aquellos casos en que el o los ganadores de los premios referidos en los numerales precedentes sean menores de edad, a efectos de la formalización y aceptación del mismo, deberán presentarse acompañados del respectivo representante legal (padre, madre o tutor –presentando la documentación que acredite dicho extremo).

En caso de que alguno de los ganadores, se inscribiere en el Concurso de Becas de la UCU y llegara a ser beneficiario de alguna de las becas que se otorgan de acuerdo al Reglamento General de Becas, podrá optar entre ambas. En dicho caso, el resto de los integrantes de su equipo, mantendrán la beca obtenida en este Desafío.

En todos los casos (equipo ganador y equipo que obtenga el segundo y tercer puesto), tener en cuenta que las becas obtenidas se aplicarán sobre el plan básico correspondiente a la carrera de interés del beneficiario.

Los organizadores se reservan el derecho, a su sola discreción, de sustituir un premio por otro de valor igual o superior si fuese imposible disponer del premio o una parte del premio. Todos los gastos y costos asociados a la aceptación y uso del premio que no estén especificados aquí, son de la única y exclusiva responsabilidad del ganador, incluyendo cualesquiera impuestos, federales, estatales y locales.

En todos los casos, los premios sólo se entregarán previa verificación de que el ganador es susceptible de ser premiado y de que ha cumplido con los presentes Términos y Condiciones, así como con cualesquiera otras legislaciones específicas aplicables, quedando todo ello condicionado a la aprobación final de los organizadores.

Si un potencial ganador de cualquier premio no pudiera ser contactado; fuese inelegible; no reclamare el premio; si el premio o la notificación del premio fueren devueltos por no haber podido ser entregados; o si un potencial ganador no cumpliera con las presentes Términos y Condiciones, el participante perderá el derecho a dicho premio.

Capítulo VI – PENALIDADES

Art 10° - Descalificación

Será descalificado cualquier participante que trate de invadir y/o violar los sistemas del juego, o que intente, de cualquier forma, adulterar los resultados de los equipos en la competencia.

Serán descalificados también, los participantes que actúen de forma inadecuada, irresponsable, irrespetuosa o antiética, con relación a los otros participantes, a los Organizadores, etc.

Capítulo VII - DISPOSICIONES GENERALES

Art 11°

La inscripción en la competencia, implica necesariamente la aceptación integral e irrevocable de todos los términos, condiciones y cláusulas del presente reglamento.

Art 12°

Es obligatoria la lectura del Tutorial del juego.

Art 13°

Los organizadores podrán, utilizar otros medios de comunicación para comunicarse con los participantes.

Art 14°

Los participantes del certamen en general autorizan a la UCU a la utilización de sus datos personales y en particular, la dirección de correo electrónico y número de teléfono celular aportados, con fines de envío de información vinculada a la Universidad en general y a las actividades académicas y oferta académica de la UCU.

Los ganadores del certamen autorizan la utilización de sus datos a la Universidad Católica del Uruguay, para su uso en futuras promociones, así como la divulgación por parte de dicha Universidad de sus nombres, y otorgan la cesión a la misma de los derechos sobre los registros de su voz e imagen de forma gratuita para la difusión de este certamen por tiempo indeterminado.

