



**EY**

Building a better  
working world

# Reglamento

## EY Business Game Competition 2016

## **PREMISA**

“**EY Business Game 2016**” (abreviado **EY BG 2016**) es una **Business Game Competition** organizada por **EY** en Italia y España.

*El objetivo de la competición es incentivar el proceso creativo, fomentando, dando visibilidad y ofreciendo posibilidades concretas de formación a los jóvenes talentos.*

Para participar, los interesados pueden inscribirse a la competición, registrándose en el área de **Skillgame** según las modalidades descritas en el ART. 4.

Los primeros 240 clasificados en el Skillgame serán llamados a participar en el **Business Game** que se desarrolla en línea, según la modalidad descrita en el ART. 4.

Al terminar los 12 torneos del Business Game, se inicia la fase de **Contest Idea**, durante la cual en manera sintética, clara y eficaz (a través de la metodología elevator pitch) cada equipo deberá convencer al jurado acerca de la cualidad de su idea o proyecto.

## **ART. 1 – DESTINATARIOS**

El evento está dirigido a:

- **En Italia:**

- Estudiantes inscritos a la Licenciatura de Economía, Ingeniería e Informática de las universidades italianas (se excluyen las universidades a distancia);

- Los que tienen el título (máximo 6 meses de la fecha de publicación del reglamento) en las áreas de Economía, Ingeniería, e Informática de las universidades italianas (se excluyen las universidades a distancia);

- **En España:**

- Estudiantes inscritos en los siguientes grados: Economía/ ADE e Ingenierías y los estudiantes inscritos a los **Máster Universitarios** en las mismas áreas temáticas.

En particular, son admitidas las áreas de estudio indicadas en el Apéndice del presente reglamento.

## **ART. 2 – MODALIDAD DE INSCRIPCIÓN Y PARTICIPACIÓN**

Para participar en el EY BG 2016 es necesario registrarse y realizar la fase del Skillgame en la página web [www.eybusinessgame.com](http://www.eybusinessgame.com), según las modalidades descritas en el ART. 4.

El equipo de EY se reserva la facultad de verificar en cualquier momento la veracidad de la información indicada en la fase de inscripción mediante el análisis del CV.

## **ART. 3 – DURACION Y PROGRAMACION DE LAS FASES**

La EY BG 2016 se desarrolla en tres etapas:

- **Skillgame**

tiempo máximo 30 minutos según los términos definidos en el ART.4;

- **Business Game Competition**

duración de 4 rondas de simulación

12 torneos simultáneos según la programación definida en el “Calendario” del sitio

- **Contest Ideas**

duración de un día, según el programa descrito en “Calendario”.

La primera fase consiste en el **Skillgame**, o bien, 24 preguntas con respuesta múltiple y de complejidad variable sobre 4 áreas temáticas: Tecnologías Emergentes, Terminología Empresarial Clave, Razonamiento Lógico, Planificación Empresarial. Cada participante debe formar un equipo invitando a la competición a sus compañeros de la universidad, a través de la página web [www.eybusinessgame.com](http://www.eybusinessgame.com) o unirse a un equipo ya inscrito. Las modalidades de inscripción y participación son indicadas en el ART.4. La duración máxima de esta primera fase es de 30 minutos.

Durante la segunda fase los 240 mejores equipos clasificados en el Skillgame participarán en el **Business Game**, un juego de simulación de gestión empresarial en el cual 1,2, ...n equipos/empresas simuladas se desafían en un escenario competitivo con el objetivo de convertirse en líderes en el mercado y aumentar el valor de la propia empresa. Los 240 equipos son divididos en 12 torneos de Business Game que se desarrollarán simultáneamente. La duración del Business Game es de 4 rondas de simulación.

Los mejores equipos (los ganadores de las 12 rondas de Business Game Competition) se desafían en la tercer y última fase, **Contest Idea**. El equipo de EY BG designará una simulación a los participantes que, de manera breve, clara y eficaz (a través de la metodología elevator pitch, una ponencia de duración 2 minutos) deberán convencer al jurado acerca de la viabilidad de su idea o proyecto. El evento Contest Ideas se desarrollará en la sede de Milán de EY.

## **ART. 4 – MODALIDAD DE PARTICIPACIÓN Y SELECCIÓN POR CADA FASE**

A continuación la descripción de las actividades previstas para la participación y los procedimientos de selección previstos por cada fase.

### **ART. 4.1 – 1ª FASE: SKILLGAME**

#### **4.1.1 ¿Cómo inscribirse al evento EY BG 2016?**

Para acceder a la primera fase todos los participantes deben registrarse al Skillgame a través de la siguiente página web: [www.eybusinessgame.com](http://www.eybusinessgame.com).

Cada participante debe sugerir, obligatoriamente, de un mínimo de 2 a un máximo de 4, compañeros de la misma universidad, o bien adherirse a un equipo ya formado, que será compuesto, por un mínimo de 3 a un máximo de 5 personas. Es necesario en fase de inscripción indicar un mínimo de 2 direcciones de correo electrónico de los participantes con los cuales se quiere formar el equipo. No es posible inscribir en modo individual o sugerir un solo miembro del equipo.

El participante que registrándose, crea el equipo e invita a otros miembros, es considerado el líder del equipo.

Los miembros del equipo sugeridos, reciben un email de invitación a través del cual, pueden aceptar o rechazar la adhesión al equipo.

En el caso, en el cual ninguno de los miembros sugeridos por el líder del grupo, acepte la invitación, la inscripción será considerada anulada para todos los participantes (incluyendo el líder).

El equipo es admitido a la competición, solo si resulta constituido al menos por 3 participantes (incluso el líder).

El Skillgame debe ser realizado por el grupo: al confirmar el equipo, o bien cuando todos los miembros del equipo (o al menos 3, según la voluntad del líder) hayan confirmado la adhesión al mismo, el líder tendrá acceso al test, que será realizado por el grupo completo. Al finalizar el test, el sistema te informa del resultado final obtenido. Los mejores 240 equipos, obtienen el pase a la segunda fase de Business Game Competition. La clasificación es única para Italia y España.

No es posible adherirse a más de un equipo.

El líder no puede crear más de un equipo.

No es posible anular la inscripción de un equipo.

Es posible modificar (al momento de la inscripción y hasta final de la confirmación del equipo) la composición del equipo, sustituyendo los miembros que no han aceptado todavía la inscripción.

Todos los participantes de los 240 equipos seleccionados tienen que enviar su propio CV, según las siguientes modalidades:

- Los participantes italianos deberán subir el CV en el sitio: [ey.com/it/careers](http://ey.com/it/careers) clicando en el anuncio EY Business Game 2016.
- Los participantes españoles podrán enviar el CV mediante correo electrónico a la dirección [eytalent@es.ey.com](mailto:eytalent@es.ey.com), escribiendo como asunto: "EY Business Game"

Al líder de cada equipo tienen que, aparte de enviar su propio CV, subir una foto de su propio equipo usando la modalidad indicada previamente.

#### 4.1.2 ¿Cómo se desarrolla la fase del SKILLGAME?

**Skillgame** consiste en 24 preguntas a respuesta múltiple en 4 áreas temáticas: Tecnologías Emergentes, Terminología Empresarial Clave, Razonamiento Lógico, Planificación Empresarial. Las preguntas son de complejidad variable, o bien, a cada una de ellas se le atribuye una puntuación diferente: se cuenta por cada área con 2 preguntas de 3 puntos, 2 preguntas de 2 puntos y 2 preguntas de 1 punto. Cada pregunta es caracterizada por un tiempo útil (indicado mediante una progress bar, que indica el tiempo disponible) dentro del cual deberá responder. Si no se responde en el tiempo disponible, no se dará ningún punto. La puntuación máxima es igual a 48, obtenida de la suma de las puntuaciones de las preguntas individuales. En caso de resultados iguales, se considerará el tiempo total utilizado para completar el juego.

El acceso al Skillgame está solo disponible para el líder del equipo: conjuntamente con los otros miembros del equipo, el líder, accediendo a la plataforma Skillgame, puede efectuar el test.

Una vez iniciado el juego no es posible interrumpirlo.

No es posible repetir el Skillgame.

Al finalizar el Skillgame, cada equipo participante visualiza todas las competencias, por cada área temática y la puntuación obtenida en el Skillgame.

El Skillgame es en inglés.

#### 4.1.3 ¿Cómo superar la fase de Skillgame y acceder a la fase de Business Game Competition?

Para poder acceder a la fase de Business Game Competition, el equipo debe superar el Skillgame, o bien tener una puntuación para poder entrar entre los primeros 240 equipos clasificados. La clasificación Skillgame es única para Italia y España.

Los admitidos a la fase siguiente son contactados mediante correo electrónico: la lista será publicada en [www.eybusinessgame.com](http://www.eybusinessgame.com).

Todos los participantes de los 240 equipos seleccionados tienen que enviar su propio CV, según las siguientes modalidades:

- los participantes italianos deberán subir el CV en el sitio: [ey.com/it/careers](http://ey.com/it/careers) clicando en el anuncio EY Business Game 2016.
- Los participantes españoles podrán enviar el CV mediante correo electrónico a la dirección [eytalent@es.ey.com](mailto:eytalent@es.ey.com), escribiendo como asunto: "EY Business Game"

Al líder de cada equipo tienen que enviar su CV según las modalidades indicadas anteriormente y subir una foto del equipo.

## **ART. 4.2 – 2ª FASE: BUSINESS GAME**

### **4.2.1 – ¿Cómo se desarrolla la fase de BUSINESS GAME COMPETITION?**

Están previstos 12 torneos de Business Game Competition, en los cuales participaran los primeros 240 equipos clasificados en el Skillgame.

Cada equipo representa una empresa simulada.

El Business Game Competition sigue el siguiente esquema:

- *Formación de las Rondas de Business Game: los 240 equipos son subdivididos en 12 torneos de 20 equipos/empresas simuladas;*
- *Presentación del escenario de competición a través del video de presentación y envío del manual de instrucciones de juego.*
  - *Inicio del turno de simulación y sesión de información. El Business Game simula 2 años de vida de una empresa TIC, subdivididos en 4 pasos donde se toman decisiones, cada uno de 6 meses simulación. En cada turno de simulación el equipo debe decidir su propia estrategia a través de “un conjunto de decisiones”. Al concluir cada ronda está prevista una sesión informativa para profundizar, analizar y retroalimentar acerca de las estrategias, las decisiones tomadas y los resultados obtenidos en el juego.*
  - *Presentación de los resultados y sesión informativa final. Al finalizar el juego existe una sesión de información, con el análisis final del rendimiento del juego. Después será publicada la clasificación final y los 12 equipos vencedores que participarán a la tercera y última fase de **EY Business Game Competition 2016**.*

### **4.2.2 – ¿Cómo superar la fase de Business Game Competition y acceder a la fase de Contest Ideas?**

Por cada torneo de Business Game Competition es seleccionado el equipo vencedor. En la fase Contest Ideas son admitidos 12 equipos, o bien los equipos/empresas simuladas vencedoras de los torneos de Business Game.

## **ART. 4.3 – 3ª FASE: CONTEST IDEA**

La fase de Contest Idea prevé la participación (y desafío) de los 12 equipos vencedores de los torneos del Business Game Competition. El equipo de EY BG 2016 sugerirá una simulación a los equipos finalistas:

Los 12 equipos tendrán que presentar su propio trabajo final en manera sintética, clara y eficaz (**a través de la metodología elevator pitch**) durante la final en la sede de EY de Milán. A cada equipo se le asigna un Mentor EY que los guía en el desarrollo de la simulación. Un jurado evalúa la idea del proyecto de cada equipo y proclama al vencedor.

Los criterios de evaluación de los proyectos serán dados a conocer a los equipos durante la fase de lanzamiento de la simulación.

El evento de Contest Idea se desarrolla en la sede de Milán de EY, según la programación que se encuentra en Calendario.

A los candidatos finalistas que no son de Milán serán reconocidos los gastos del viaje desde lugar de origen a la sede de Milán de EY, que se encuentra en la calle Wittgens 6, y los mismos gastos por el viaje de regreso al propio domicilio por un valor total no superior a 150€ para los estudiantes italianos y de 350€ para los estudiantes provenientes de España. **En el caso de los alumnos españoles, será gestionado directamente por el personal de RRHH.**

## **ART. 5 – OPORTUNIDADES PARA LOS PARTICIPANTES**

1. Los primeros 240 equipos clasificados que han superado la fase de Skillgame pasarán al Business Game Competition: será una ocasión para socializar con los integrantes del propio equipo y desafiar al resto de participantes de otras universidades italianas y españolas.
2. Los doce equipos ganadores del Business Game Competition tienen la oportunidad de presentar su **idea/proyecto a importantes profesionales, durante la jornada final organizada por EY y ser acompañados, durante la ejecución, por un Mentor EY.**
3. **El equipo que se clasifiquen en primer lugar, tendrá la oportunidad de realizar un periodo de práctica profesional de 3 meses en una de las sedes de EY en Italia o España.**

## **ART. 6 – TRATAMIENTO DE LOS DATOS PERSONALES**

**Con respeto** a las leyes vigentes en materia de protección de los datos personales, con la presente informamos que en conformidad con el artículo 13 del Decreto Legislativo 30/06/2003 n. 196, la sociedad Artémat S.r.l., por cuenta de EY, pretende adquirir o posee actualmente datos personales de los participantes. El tratamiento de tales datos personales tiene la finalidad el desarrollo de nuestra actividad y del proyecto en sí. Es posible dar el consentimiento escrito al tratamiento de los datos personales, para las finalidades mencionadas anteriormente, por parte de Artémat Srl con sede en la calle Pio La Torre n.36 – 87100 Cosenza, durante la fase de inscripción al skillgame.

Los datos personales recopilados en el ámbito de la presente iniciativa serán tratados en conformidad con lo previsto por la Privacy Policy que el usuario acepta al momento de inscribirse al skillgame disponible en el sitio **[www.eybusinessgame.com](http://www.eybusinessgame.com)**.