



## **BASES DEL PROGRAMA**

## **PRIMERA - MISIÓN**

Business Talents es un programa educativo para incorporar el aprendizaje experiencial, mediante la práctica, en el ámbito de los estudios universitarios generales y especializados. El programa y todos los beneficios que conlleva son totalmente gratuitos.

## **SEGUNDA- VISIÓN**

Que la comunidad educativa y los estudiantes dispongan de herramientas avanzadas en su actividad que permitan:

- Practicar y aprender por la experiencia.
- Disponer de un laboratorio de economía y administración y dirección de empresas.
- Fomentar la iniciativa emprendedora.
- Aplicar la teoría.
- Preparación de exámenes y pruebas.
- Mejorar su curriculum vitae.
- Desarrollar habilidades, competencias y actitudes constructivas.
- Dinamizar el proceso docente.
- Ayudar al futuro de los jóvenes y sus familias.

Para ello el programa pone a disposición de los beneficiarios, los estudiantes universitarios, las herramientas necesarias para que en un entorno lúdico puedan obtener los objetivos descritos arriba.

## **TERCERA - ORGANIZADORES.**

El organizador de Business Talents es Praxis MMT, en adelante la Organización.

Para que se pueda cumplir la Misión del programa se requieren importantes recursos humanos y económicos y por ello se considera también organizador a instituciones públicas y semipúblicas, así como entidades privadas (patrocinadores, colaboradores, publishers), que como parte de sus planes de responsabilidad social corporativa auspician el programa, haciendo que éste sea posible y totalmente gratuito para los beneficiarios.

#### **CUARTA- EL PROGRAMA Y LA COMPETENCIA.**

Con el fin de aportar factores lúdicos y motivadores para los estudiantes, el programa se presenta para ellos como una competencia en la que los estudiantes tendrán que ir dirigiendo sus propias empresas a lo largo de diferentes fases. Por tanto, hay un contenido y un continente, siendo el contenido (lo importante) la práctica y el continente la competencia.

Para la adhesión al programa los estudiantes se inscriben, como beneficiarios finales, para poder participar en él.

#### **QUINTA - ADHESIÓN.**

Se pueden adherir al programa los estudiantes que estén cursando:

- Estudios universitarios de pregrado.
- Estudios universitarios de postgrado.

Podrán inscribirse en Business Talents todas aquellas personas que tengan entre 17 y 26 años de edad, ambos inclusive, siempre que estén cursando estudios universitarios o programas de postgrado en una institución docente en territorio mexicano, o que hayan concluido éstos en un espacio de tiempo no superior a 12 meses desde el momento del comienzo del programa.

Todos los miembros del equipo deben estar estudiando, o haber estudiado, en la misma institución docente.

En ningún caso podrán inscribirse personas menores de 17 años, ni mayores de 26.

#### **SEXTA - ESTRUCTURA DEL PROGRAMA.**

Business Talents se lleva a cabo a distancia y tanto el uso de la herramienta principal, un simulador de 3ª generación, como las comunicaciones, la formación, etc., se realizan vía web.

Los estudiantes se agrupan en equipos formados por tres o cuatro integrantes pertenecientes todos al mismo centro docente y preferiblemente al mismo curso académico. Los equipos tendrán que dirigir sus empresas realizando planes, compuestos por un conjunto de decisiones.

Las fases del proceso son:

- Fase 1: Dieciseisavos de final.
- Fase 2: Octavos de final.
- Fase 3: Cuartos de final.
- Fase 4: Semifinal.
- Fase 5: Final.

La fase Final será presencial o a distancia, quedando a criterio de la Organización el modo en el que se haga y, en su caso, el lugar de realización. La fecha y formato serán comunicados a los finalistas con suficiente antelación para darles tiempo a organizar su asistencia.

Las fases no son eliminatorias, por tanto, no se da de baja a ningún equipo, salvo que abandone el programa o incumplan las bases.

### **SÉPTIMA - CALENDARIO.**

En el calendario, publicado en la página web, se expondrán:

- Las fechas y horas límite para la introducción de decisiones en cada una de las fases.
- El número de planes que se hará en cada fase, excepto en la Final, que será comunicado a los finalistas.

El calendario puede modificarse por causa mayor y si así fuera se comunicará a los equipos con la suficiente antelación.

### **OCTAVA - NORMAS Y PERIODO DE ADHESIÓN.**

Para participar se deberá cumplimentar debidamente, de forma individual, el formulario de inscripción puesto a su disposición en la página web.

Es imprescindible que en el formulario de solicitud de inscripción de cada participante figuren correctamente los datos solicitados, así como la aceptación de las presentes bases y la política de privacidad de la web.

Los datos de participantes serán incorporados a una base de datos y serán cedidos a los Organizadores, que podrán hacer uso de ellos para dirigirse a los participantes y enviarles distintos tipos de información. Se puede consultar la lista actualizada de los organizadores haciendo clic [aquí](#).

En cada equipo habrá un encargado de dar de alta al equipo a través de la página web, introduciendo en el apartado correspondiente el nombre del equipo, centro docente, estado y un correo electrónico de contacto.

A ese correo electrónico llegará la clave del equipo para acceder a su zona privada y al simulador. Para completar su solicitud de inscripción individual, el representante rellenará su formulario de inscripción y el correo electrónico de sus compañeros de equipo, a quienes les llegará, a su vez, una invitación para inscribirse individualmente.

Es posible que a la hora de realizar la inscripción el interesado tenga que contestar a un cuestionario, que es anónimo, y que se utiliza para realizar un informe sobre actitudes e inquietudes de los jóvenes.

El equipo habrá completado la solicitud de participación en Business Talents cuando todos sus integrantes se hayan inscrito individualmente de forma correcta. Cuando esto ocurra, todos los componentes del equipo recibirán un correo electrónico confirmando su solicitud de inscripción.

Todos los componentes del equipo deberán remitir el formulario de solicitud de adhesión a la Organización en las fechas publicadas en la web.

No podrán inscribirse personas que no cumplan los requisitos expuestos. La Organización podrá definir criterios adicionales para la inclusión o exclusión de participantes, así como la fijación de cupos de participación.

El período de adhesión a Business Talents se publica en la web.

### **NOVENA - CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN.**

1. Serán rechazadas las solicitudes de inscripción incompletas, irregulares o recibidas fuera del plazo establecido.
2. La Organización se reserva el derecho a comprobar la identidad de los participantes, que están obligados a facilitar aquellos documentos que requiera la Organización para comprobar su identidad y que los datos facilitados son veraces y cumplen los requisitos de las presentes bases.
3. En ningún caso la misma persona puede participar en más de un equipo. El hacerlo supondrá su eliminación y quedará vetada para participar en el futuro en cualquiera de los programas realizados por la Organización.
4. La Organización se reserva el derecho a modificar o cancelar el programa por causas de fuerza mayor.
5. La Organización no tendrá responsabilidad sobre el acceso por internet a los servidores donde se alojan los contenidos del programa, ya sea producido por fallos en cableados, en enrutadores, en nodos de primer nivel, o por cualquier otra causa ajena.
6. La participación en Business Talents supone la aceptación expresa de estas bases, el Código de Conducta, los criterios técnicos de la programación y el proceso del programa.
7. Las posibles reclamaciones sobre los resultados obtenidos por los equipos y sobre su clasificación, así como cualquier otra cuestión relacionada con el desarrollo del programa, se resolverán de modo inapelable por la Organización y de acuerdo con los criterios establecidos en estas bases.
8. La Organización se reserva el derecho a dar de baja a cualquier participante/equipo en caso de detectar cualquier irregularidad antes o durante el programa. Asimismo, se reserva el derecho a no permitir la participación a aquellas personas que no cumplan o que no hayan cumplido en ediciones anteriores con estas bases.
9. Si un equipo desea realizar un cambio en uno de sus integrantes, deberá solicitarlo a la Organización, que podrá aprobarlo o no.
10. Los equipos o estudiantes inscritos que por cualquier razón no puedan continuar en el programa deberán comunicar su baja a la Organización a través del correo electrónico publicado en la web.
11. Las personas y/o equipos dados de baja, por cualquier motivo, perderán el derecho a continuar en el programa, a diploma y a cualquier premio.

## **DÉCIMA - METODOLOGÍA UTILIZADA.**

Se denomina empresa a cada equipo de participantes en un mercado compuesto por 4 ó 5 empresas, incluida la suya, y que se denominará simulación.

Al comienzo de cada una de las fases del programa se distribuirán los equipos participantes en simulaciones.

Cada empresa tendrá que elaborar un número determinado de planes de gestión para el horizonte de un año simulado en cada fase.

Todas las empresas comenzarán cada fase partiendo de la misma situación (Balance) y con la misma información (Escenario).

Cada equipo participante recibirá una clave (contraseña) en el momento de llevar a cabo la solicitud de inscripción que mantendrá a lo largo de todo el programa y le servirá para acceder al simulador en cada fase.

Se establecerán en el Calendario unas fechas y horas tope para la introducción de las decisiones de cada plan de gestión, tras las cuales se procesarán en el simulador las decisiones introducidas por los equipos y se activarán los resultados para que los participantes puedan acceder a ellos.

Cada empresa desconoce los resultados de sus competidores, salvo aquellos que pueden obtenerse a través de estudios de investigación de mercado.

A la vista de estos resultados, los participantes deben elaborar un nuevo plan de gestión que dará origen a unos nuevos resultados, que seguirán el mismo proceso que los anteriores.

## **DECIMOPRIMERA - CRITERIOS DE AGRUPACIÓN DE EQUIPOS, PUNTUACIÓN Y CLASIFICACIÓN.**

- 1.- Los equipos serán agrupados en mercados de 5/4 empresas en cada una de las fases.
- 2.- En los dieciseisavos de final se agrupará a los equipos de forma aleatoria.
- 3.- En el resto de fases se informará, antes de cada una de ellas, del sistema utilizado para agrupar equipos en simulaciones, pudiendo ser de forma aleatoria, por el sistema suizo, de cabezas de serie, de liga..., o por cualquier otro que se considere oportuno, y pudiendo coincidir un equipo con otros de fases anteriores.
- 4.- Clasificación para octavos de final, cuartos y semifinal: Pasarán todos los equipos participantes en la fase anterior que hayan introducido, al menos, un plan completo en el simulador.
- 5.- Se considera que un participante ha concluido el programa si a lo largo de la competencia ha introducido, al menos, 7 planes completos en el simulador, correspondiendo como mínimo dos de ellos a la semifinal.
- 6.- Si al final de cualquier fase la Organización detecta que un equipo no está participando éste será eliminado.

7.- Si en cualquier fase la Organización detecta que un equipo o varios están actuando de forma irregular, o en connivencia, éstos serán eliminados automáticamente.

Cada equipo recibirá un número de puntos en función de la posición alcanzada en cada plan de gestión (año virtual), según el resultado del ejercicio que aparece en la Cuenta de Resultados, comparado con todos los equipos de su misma simulación.

Estos puntos se van acumulando por el equipo a lo largo de la competencia, siendo la puntuación final la suma de las puntuaciones obtenidas a lo largo de las fases.

Se puede dar el caso de que en una simulación estén participando activamente menos de cinco equipos. Aquellos equipos que un año no completen un plan, recibirán un punto menos que los correspondientes a la quinta posición de ese año, independientemente de la posición en la que hayan quedado.

La tabla de puntuaciones es la siguiente:

Posición	Fase 1		Fase 2			Fase 3			Fase 4		
	Año 1	Año 2	Año 1	Año 2	Año 3	Año 1	Año 2	Año 3	Año 1	Año 2	Año 3
1º	5	12	35	53	71	54	72	106	394	514	684
2º	4	9	32	50	67	51	68	103	372	496	656
3º	3	7	28	46	64	47	65	99	358	468	606
4º	2	4	25	43	60	44	61	96	330	436	564
5º	1	2	21	39	57	36	58	92	308	369	475
No completa el plan*	0	1	20	38	56	35	57	91	307	368	474

\* Si un equipo no toma decisiones, recibirá un punto menos que el quinto clasificado, independientemente de la posición que hubiera obtenido ese año.

En los resultados que reciben los participantes al entrar en la simulación de cada fase aparece un ranking. Dicho ranking, que hace referencia al beneficio acumulado y al resultado de cada año, no será válido a efectos de la clasificación, ya que no tiene en consideración los resultados de las diferentes fases y los diferentes años de simulación.

La clasificación de cada fase y año se publicará en la web de Business Talents.

## **DECIMOSEGUNDA – FINAL.**

El número de equipos finalistas será de 75. Es decir, habrá 75 plazas en la Final.

Para determinar los finalistas, se ordenarán los equipos de mayor a menor puntuación acumulada durante el programa, incluida la semifinal. En caso de empate a puntos de equipos se desempata por su beneficio acumulado en la semifinal. Pasarán a la final los 75 equipos con mayor puntuación.

Los equipos que no hayan completado el programa formativo no podrán clasificarse para la Final.

Los equipos clasificados para la Final serán notificados con suficiente antelación del formato (presencial o a distancia), el lugar (si es presencial), el horario y la agenda. Si un equipo declina asistir se invitará al siguiente según los criterios anteriores.

La Organización no será responsable de la tramitación de viajes, alojamiento o manutención de los participantes en la Final nacional, ni de los gastos que su desplazamiento, alojamiento y manutención puedan ocasionar.

La Final se registrará por sus propias Bases además de éstas y serán comunicadas con antelación suficiente a los equipos finalistas.

## **DECIMOTERCERA - CONSULTAS.**

Cualquier consulta sobre el programa se realizará a través de la página web de Business Talents en Facebook, de forma que todos los participantes puedan beneficiarse de las respuestas a las consultas realizadas.

La resolución de las posibles dudas se realizará con la mayor brevedad posible. La Organización se reserva sin embargo el derecho de no contestar dudas sobre aspectos claramente expuestos y recogidos explícitamente en estas bases o en las instrucciones del programa.

También se reserva el derecho de no contestar dudas cuando juzgue que la respuesta puede dar una ventaja competitiva a un equipo sobre el resto.

Para cuestiones de carácter privado y personal sobre aspectos relacionados con la participación en Business Talents se habilitará el correo electrónico [participantes.mx@businesstalents.com](mailto:participantes.mx@businesstalents.com). Por esta vía no se responderán consultas de interés general.

## **DECIMOCUARTA - DIPLOMAS ACREDITATIVOS Y PREMIOS.**

Los integrantes de los equipos que completen el programa formativo (que hayan completado al menos 7 planes, incluyendo un mínimo de dos planes en la semifinal), recibirán un diploma acreditativo de su participación en este aprendizaje experiencial.

El diploma, nominativo y registrado, es acreditado por los Organizadores y puede ser utilizado por el beneficiario para los fines que considere.

Los integrantes de los equipos que lleguen a la Final nacional recibirán un diploma acreditativo de haber llegado a esta fase.



Los datos personales utilizados en los diplomas se obtendrán del formulario de solicitud de inscripción en en Young Business Talents. La Organización no se hace responsable de los errores ortográficos que cometan los participantes al rellenar la solicitud de inscripción, ni realizará cambios en el nombre que aparezca en el diploma. Por tanto, es responsabilidad de los participantes rellenar correctamente dicho formulario.

Los equipos que acaben en primera posición en cada una de las simulaciones de la Final recibirán un diploma y un premio en dinero y/o en especie.

Además, los equipos clasificados en los primeros cinco puestos de la Final recibirán un premio especial en dinero y/o en especie.

### **DECIMOQUINTA - CONDICIONES DE LOS PREMIOS.**

1. La Organización solicitará individualmente de cada premiado - a través de la dirección de correo electrónico o postal facilitada en el momento de solicitar su participación en el programa - la información necesaria para hacer efectivo el premio. Si el premiado no remite la información solicitada en el plazo que establezca la Organización, o la información remitida es incorrecta, perderá el derecho a premio. La Organización se hace responsable de cualquier dato incorrecto facilitado.
2. Los premios son intransferibles y la Organización no se responsabiliza del uso que hagan los premiados de sus premios.
3. Si hubiera premios en especie no podrían ser canjeados por metálico ni por cualquier otro premio.
4. La Organización podrá requerir que para que el premio sea recibido por un destinatario tenga que utilizar el servicio de un tercero. Este servicio siempre sería gratuito.
5. Todos los gastos generados en la recogida de los premios, o negligencia por parte de los premiados, serán a cuenta de los premiados.
6. Si por cualquier razón no se pudieran entregar los premios establecidos serán sustituidos por otros en especie de igual o superior valor.

### **DECIMOSEXTA - CÓDIGO DE CONDUCTA.**

Para hacer el programa una experiencia agradable para todos, la Organización exige que los adheridos cumplan una serie de lineamientos conocidos como el Código de Conducta.

El objetivo de este código es determinar acciones que son consideradas como negativas e improcedentes y de esta manera ayudar a los participantes en la comprensión de las consecuencias de sus acciones.

1. Se espera que los adheridos al programa respeten las normas y bases y acepten las decisiones que, de acuerdo a éstas, tome la Organización.
2. Se espera que los participantes muestren respeto a los otros participantes, personal, voluntarios y demás miembros de la Organización, exhibiendo el decoro necesario.

3. Serán consideradas como violaciones el lenguaje abusivo o soez, hacer trampas o intentarlo, muestras de mal carácter o falta de respeto a otros participantes, personal, voluntarios y Organizadores, no respetar principios morales, éticos o religiosos y cualquier otra conducta que se considere influye en detrimento a los mejores intereses del programa.
4. Si un participante es dado de baja del programa lo debe aceptar con dignidad.

En caso de producirse un incumplimiento de las bases durante el programa el participante deberá ajustarse inmediatamente al código, reglas y/o bases del programa. Esto debe hacerse sin retrasos y el código debe mantenerse de ahí en adelante.

El incumplimiento puede suponer una llamada de atención o la descalificación y baja.

La Organización del programa será la autoridad final en cuestiones de conducta y de descalificación.

#### **DECIMOSEPTIMA - DERECHOS DE IMAGEN.**

Los participantes y colaboradores autorizan a los Organizadores a reproducir y utilizar su nombre y otros datos (como edad, género, población...), así como su imagen en vídeo y foto, entrevistas u opiniones, en cualquier actividad relacionada con el programa y su divulgación sin que dicha utilización les confiera derecho de remuneración o beneficio alguno con excepción hecha del propio programa, del diploma y los premios.

Los participantes y colaboradores autorizan expresamente a la Organización y Organizadores a publicar en soportes gráficos, audiovisuales y documentales su nombre e imagen.

#### **DECIMOCTAVA - PROPIEDAD INTELECTUAL.**

Los participantes ceden los derechos de explotación relativos a cualquier trabajo o documento resultado del programa, si lo hubiera, a la Organización, sin contraprestación de ningún tipo, especialmente los derechos de reproducción, distribución, transformación y comunicación pública, por todo el período que permite la legislación vigente, con el único objeto de exponerlos, comunicarlos, utilizarlos para consulta, y para cumplir con fines de carácter académico y del programa.

#### **DECIMONOVENA - LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDADES.**

Además de lo ya establecido en cuanto a la limitación de responsabilidades, la Organización no se responsabiliza:

1. Por los servicios que terceros deban prestar a los participantes y premiados.
2. Por las incidencias que puedan ocurrir durante el viaje a la ciudad en la cual se realice la Final, si fuese presencial, incluyendo incidencias de medios de transporte, retrasos y/o cancelaciones, y en general de cualquier incidente ocurrido durante el viaje, sea en sitios públicos o el lugar de alojamiento, y en los cuales la Organización no tenga una responsabilidad en su calidad de tal.

## **VIGÉSIMA - RESERVA DE DERECHOS.**

Además de lo señalado en cláusulas anteriores, en cuanto a la reserva de derechos de la Organización:

1. La Organización se reserva el derecho de descalificar y dar de baja a aquellos que estén haciendo un mal uso del programa, realizando actos fraudulentos o que perjudiquen a otros participantes. En caso de que la Organización o cualquier entidad que esté ligada profesionalmente detecten cualquier anomalía o vean que un participante esté impidiendo el normal desarrollo de la misma, alterando su participación mediante cualquier recurso informático, o llevando a cabo cualesquiera actos fraudulentos que contravengan su transparencia, la Organización se reserva el derecho de descalificar e incluso retirar los premios de forma automática y sin explicación de ningún tipo, a los participantes que se hayan beneficiado de forma directa o indirecta de este tipo de actuaciones fraudulentas.
2. En este sentido, la Organización declara que ha habilitado los mecanismos y soportes tecnológicos idóneos para detectar cualquier posible actuación fraudulenta, anómala o dolosa que pretenda alterar el curso normal.
3. La Organización se reserva el derecho de realizar modificaciones en las presentes bases y a añadir anexos.
4. En caso de que este programa no pudiera realizarse, bien por fraudes detectados, problemas técnicos, o cualquier otro motivo que no esté bajo el control de la Organización, y que afecte al normal desarrollo del mismo, la Organización se reserva el derecho a cancelar, modificar, o suspenderla, sin que los adheridos al programa puedan exigir responsabilidad alguna.

## **VIGESIMOPRIMERA - POLÍTICA DE PRIVACIDAD.**

Los datos personales serán recabados por la Organización con la finalidad de gestionar la participación y desarrollo del programa. Por tanto, los datos de registro deberán ser veraces ya que hay un reconocimiento, un título, por el diploma.

Los datos registrados pasarán a un fichero propiedad de la Organización, adecuándose al Reglamento de la UE 2016/679, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016, y a la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre de 2018, sobre Protección de Datos Personales.

En cumplimiento de la Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico, el participante manifiesta su autorización expresamente a los Organizadores para que se le envíe información de sus productos por correo electrónico, correo postal u otros medios.

Para que un participante ejerza sus derechos de acceso, rectificación, oposición o cancelación de sus datos, tiene que enviar su solicitud con una fotocopia adjunta de un documento de identidad a [data@busnesstalents.com](mailto:data@busnesstalents.com) con el asunto "Baja de datos".

## **VIGESIMOSEGUNDA – ACEPTACIÓN DE LAS BASES Y LEGISLACIÓN APLICABLE.**

En lo que corresponda, será de aplicación la legislación española vigente.

La participación en el presente programa supone la aceptación íntegra de las decisiones interpretativas que de las mismas efectúe la Organización.

---