

## BASES DEL CONCURSO “GIJÓN IMPULSA EMPRESAS”

El concurso “Gijón Impulsa Empresas” pretende ser una plataforma que permita a los PARTICIPANTES en el mismo demostrar sus conocimientos en distintas materias del ámbito de la gestión empresarial y los programas públicos de promoción del emprendimiento.

El juego se realizará a través de una aplicación disponible para IOS y Android (FIGHT2LEARN), además de la web <http://fight2learn.com>

### DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

El juego “GIJÓN IMPULSA EMPRESAS”, se celebrará durante un periodo de 5 días, **del 23 (12:00h) al 27 (14:00h) de MARZO de 2015** y consistirá en la competencia directa (RETOS) entre los participantes de esta competición. Un reto estará compuesto por 5 preguntas tipo test. El acierto en las respuestas y el tiempo empleado otorgarán una puntuación que establecerá un ranking de jugadores.

Las preguntas serán de la temática elegida por el jugador que lanza el reto entre estas:

- Emprendimiento
- Finanzas/Fiscal
- Marketing/Ventas
- Internet

Al final del periodo estipulado, quien más puntos obtenga, ganará la batalla.

Las preguntas versarán sobre distintas materias del ámbito de la gestión empresarial y sobre los programas de apoyo a emprendedores.

### PARTICIPANTES

El juego se dirige al alumnado que cursa estudios actualmente en cualquiera de las titulaciones que se imparten en la MILLA DEL CONOCIMIENTO DE GIJÓN (Facultades y Escuelas de la Universidad de Oviedo, Centro de Formación Profesional, Instituto de Enseñanza Secundaria, Escuela Superior de Arte Dramático, Conservatorio Profesional de Música,...)

Serán participantes del juego las personas físicas mayores de 16 años que se den de alta en el mismo entre las fechas **9 al 16 de marzo de 2015** mediante un correo electrónico a [innovacion@gijon.es](mailto:innovacion@gijon.es) indicando sus datos personales, de contacto y los estudios que cursan en las facultades y escuelas de Gijón.

Se limitará a 120 el número máximo de participantes por riguroso orden de inscripción.

Todos los concursantes, por el hecho de participar, aceptan las bases y condiciones del juego.

El Centro Municipal de Empresas enviará a través de distintos canales información del concurso, siendo totalmente voluntaria la inscripción al mismo. Los usuarios inscritos recibirán un primer email de bienvenida dónde se les entregará las claves de acceso para poder entrar en la aplicación y comenzar a luchar en la batalla, debiendo retar a otros jugadores para competir.

## MECÁNICA DEL JUEGO

Para el desarrollo de la competición se usará la aplicación Fight2Learn, propiedad de AVANZO y que, de forma resumida, es un juego de preguntas y respuestas que otorga puntuaciones a los jugadores.

Estas preguntas y respuestas han sido elaboradas con el mayor rigor posible.

Para luchar se puede elegir un usuario aleatorio o buscar un usuario concreto.

Cada reto se juega de forma off line, midiendo el resultado de la prueba (mismas preguntas a ambos contrincantes) en puntos y estableciendo un ganador. Por lo tanto, no es necesario que ambos usuarios estén conectados al mismo tiempo.

El jugador obtiene una puntuación basada en el número de respuestas correctas y el tiempo que ha tardado en contestar cada una de éstas, las respuestas incorrectas no suman punto alguno.

El jugador retado que acepta la contienda, debe responder a las mismas cinco preguntas en el mismo orden que el adversario. Obtiene una puntuación, que comparada con la del otro jugador, da un ganador del reto.

Una vez completado ese reto, se puede lanzar un nuevo reto al mismo adversario o se puede buscar un nuevo adversario.

Un jugador puede competir contra cuantos adversarios quiera, pudiendo ver en cada momento los resultados con cada uno de ellos.

Los jugadores pueden consultar en cualquier momento el histórico de sus retos, las estadísticas del juego, etc.

### ¿Cómo se calculan los puntos del reto?

Cada reto ganado aporta 1 punto para la clasificación general individual.

Cada jugador puede jugar todos los retos que quiera durante el periodo, no pudiendo SOBREPASAR LOS 50 RETOS con un mismo jugador. El hecho de hacerlo, supondrá la descalificación automática de la batalla. Si esta circunstancia se detectara a posteriori, también se excluiría al jugador/es que lo hubieran incumplido.

### ¿Cómo funcionan las clasificaciones?

Hay una tabla de clasificación: general individual

El ganador será aquel jugador individual que al final del período acumule más puntos.

En caso de empate a puntos, el ganador será aquél jugador (dependiendo de cada clasificación) cuyo porcentaje de respuestas correctas sea más elevado (porcentaje calculado hasta el segundo decimal), y en caso de un nuevo empate en el porcentaje de respuestas correctas, el ganador será cuyo tiempo de respuesta medio general durante la competición sea menor.

Antes de otorgar el premio se llevará a cabo la comprobación de que el ganador se halla matriculado en alguna de las titulaciones que se imparten en los centros oficiales de estudios de la Milla del Conocimiento de Gijón.

En el caso de que el ganador:

- (i) No cumpla con el requisito de ser alumno/a en activo de los Centros de estudios oficiales en la Milla del Conocimiento de Gijón
- (ii) No ha cumplido con las presentes bases y normas de la competición
- (iii) Se aprecien indicios de que haya podido falsear la clasificación

quedará descalificado, siendo el jugador con la segunda puntuación más alta el que recibirá el premio si cumple con los requisitos previamente mencionados. Si no, se irá asignando el premio al siguiente hasta que haya un ganador que cumpla con los requisitos.

### PREMIO

Se entregarán **CHEQUES DE COMPRA PARA EL COMERCIO DE GIJÓN valorados en 200 euros para el primer clasificado y de 100 euros para el segundo clasificado.**

Centro Municipal de Empresas de Gijón S.A. - Avda. de la Argentina 132 33213 Gijón

Tlf. 984 847100 / Fax. 985 308228 / [innovacion.gijon.es/](http://innovacion.gijon.es/)