



## REGLAMENTO DE LA ACTIVIDAD PROMOCIONAL “UNIGAME”

### UNILEVER ANDINA COLOMBIA LIMITADA

Mediante el presente documento denominado “REGLAMENTO DE LA ACTIVIDAD PROMOCIONAL” (en adelante el “Reglamento”) se establecen las condiciones y restricciones que regirán la actividad que realizará UNILEVER ANDINA COLOMBIA LTDA (en adelante “Unilever”), denominada “**UNIGAME Middle Americas 2017**” Unilever Innovation Game Middle Américas 2017 (en adelante la “Actividad”), la cual está dirigida para jóvenes estudiantes en pre grado de todas las universidades de los nueve países del cluster Middle Americas conformado por Colombia, Ecuador, Venezuela, Panamá, Costa Rica, Nicaragua, Honduras, Guatemala y El Salvador. La participación en la Actividad implica la decisión de los Participantes de obligarse por estas reglas y por las decisiones de **Unilever**, las cuales tendrán carácter definitivo en todos los asuntos relacionados a la Actividad y son inapelables. El presente Reglamento no obliga a Unilever con determinada persona o determinada colectividad sino sólo con quien acepte los términos del presente reglamento y sus eventuales modificaciones.

#### I. MECÁNICA

1. Las personas que deseen participar en la Actividad deberán ingresar al link: [www.unigame-ma.com](http://www.unigame-ma.com) (en adelante "El Link"), diligenciar el formulario de inscripción y registrarse (en adelante los “Participantes”). Para que el registro se realice exitosamente, los participantes deberán aceptar el aviso de privacidad y política de tratamiento de datos.
2. **Primera fase:** Los participantes deben ser estudiantes universitarios de cualquier carrera en pregrado y de cualquier universidad (no aplica para estudiantes de postgrados, maestrías, doctorados ni Phd), deben estar matriculados en la Universidad y cursando un semestre al momento de la inscripción. Los estudiantes deben ser mayores de 18 años de edad y deben ser residentes de alguno de los países de Middle Americas (si alguno reside en un país de MA, pero tienen otra nacionalidad, deberá cumplir con los requisitos legales para representar al país donde reside). Los estudiantes deben inscribirse en equipos de tres (3) integrantes (no se aceptarán equipos de más ni menos integrantes); no es un requisito que los integrantes del equipo sean estudiantes de la misma universidad, pero sí deben residir en el mismo país.
3. Para la inscripción, se debe ingresar la siguiente información para cada miembro:
  - a. Nombre:
  - b. edad
  - e. Universidad:
  - f. Carrera:
  - g. Semestre en curso:
  - h. Mail:
  - k. Teléfono:



Para la inscripción, se debe ingresar la siguiente información por equipo:

- a. Nombre del equipo
  - b. Clave
  - c. Lugar de residencia
  - d. ¿Cómo se enteraron de UNIGAME?
  - e. ¿Cuál es tu propósito como equipo?
  - f. ¿Qué los motivó a participar en UNIGAME?
4. Una vez registrados, recibirán un email de confirmación de la inscripción. En el link encontrarán una guía que les servirá de apoyo para construir una propuesta. Los equipos deben registrarse a través de la página web [www.unigame-ma.com](http://www.unigame-ma.com); pueden inscribirse y subir la propuesta desde las 0:00 hs del 21 de septiembre del 2017 hasta las 23:59 Hs del 12 de noviembre del 2017 (ambas inclusive).
5. El reto consiste en desarrollar una plataforma de E-commerce de productos de consumo masivo con máxima conveniencia para los usuarios. Esta plataforma no debe manejar inventario propio ni bodegas, debe abastecerse de los supermercados de barrio que estén cerca del consumidor para ofrecer los mejores tiempos de entrega y debe estar en la posibilidad de medir los inventarios de los supermercados para así evitar agotados hacia el consumidor, y debe poder ofrecer precios sin sobrecosto.

La propuesta de la plataforma E-commerce deben enviarla en:

- a. Una presentación de Microsoft Power Point -2007 o superior- de máximo 15 páginas/slides, y que no exceda un tamaño de 10 MB. Esta presentación debe incluir:
  - Diseño del modelo de negocio, especificando:
    - ¿Cuáles son los actores y los roles?: Supermercado, Aplicación, Consumidor
    - Un blueprint o mapa de cómo interactúan los actores.
    - ¿Cómo es el flujo del dinero? ¿Quién paga a quién?
    - ¿Cómo es el modelo de ganancia de la Aplicación? (utilidad para la aplicación)
    - ¿Cuál será el portafolio de la aplicación?
    - ¿Cuál es la estrategia de precios?
    - ¿Cuál es el nombre y logo de la aplicación?
  - Diseño del piloto:
    - ¿Qué herramienta van a usar para desarrollar el web App?
    - ¿Dónde van a hacer el piloto?
    - ¿Con qué supermercado(s) van a trabajar?
    - ¿Cómo van a hacer la entrega de los pedidos?
    - ¿Cuánto estiman que sean los tiempos de entrega?
    - ¿Cuántos compradores esperan alcanzar con el piloto?
  - Diseño del web App:



- Utilizando una herramienta para el desarrollo de soluciones e-commerce, desarrolle un primer borrador del App usando su nombre y logo, y subiendo el portafolio y los precios.
  - Ingresando a este link, <http://bit.ly/2gO4hZC> podrás conocer algunas plataformas digitales disponibles para diseñar tu E-commerce.
- b. Un video de máximo 3 minutos, en el cuál el equipo debe presentarse y contar su propuesta de aplicación E-commerce. El video debe ser cargado a YouTube y el link del video debe compartirse en la presentación de Microsoft Power Point.
6. Cada equipo que decida participar deberá asumir los costos totales de la propuesta a lo largo del desafío. Unilever no financiará la ejecución del desafío en ninguna de sus etapas.
  7. Unilever realizará dos sesiones virtuales durante el período de inscripción, por medio de una plataforma virtual la cual será comunicada a los participantes con previo aviso y a través de la redes sociales. El objetivo de estas sesiones virtuales es brindar un espacio para proporcionar orientación a los participantes y resolver preguntas y dudas de la actividad.
  8. Cada equipo debe nombrar sus presentaciones como: [Nombre del equipo] (Título) de su propuesta.
  9. Del 6 al 19 de noviembre del 2017 un equipo de Líderes de Unilever y expertos aliados (Jurado evaluador) elegirán a diez (10) equipos entre todas las propuestas recibidas, para continuar a la siguiente etapa de la competencia, los cuales serán comunicados a través de las redes sociales entre el 20 y el 24 de noviembre
  10. Los equipos que pasan a la siguiente etapa se elegirán teniendo en cuenta la creatividad, estrategia y calidad de la propuesta. Los equipos seleccionados serán comunicados a través de las redes sociales de Unilever.
  11. En la **segunda fase**, los diez (10) equipos seleccionados contarán con un periodo que va desde el 27 de noviembre de 2017 hasta el 19 de enero del 2018 para ejecutar, poner a prueba y validar su propuesta de startup; para esto contarán con el mentoring de un líder de Unilever, quien les acompañará y dará soporte durante la ejecución de la propuesta.
  12. Para la ejecución de la prueba piloto se deberá tener en cuenta:
    - a. Negociar con los supermercados:
      - Establecer las condiciones comerciales con las que van a trabajar.
      - Incluir cómo se hará la entrega en esas condiciones comerciales.
    - b. Poner la aplicación al aire:
      - Hacer la aplicación disponible a los usuarios.
      - Conseguir los primeros usuarios y hacer ventas reales
    - c. Aprendizajes:
      - Documentar y corregir los problemas que se les presenten en la ejecución.
      - Presentar propuestas de soluciones de corto, mediano y largo plazo.
    - d. Resultados: recopile resultados en:



- Usuarios
- Ventas
- Portafolio
- Inversión, rentabilidad y factibilidad

e. Diseño 2.0:

- Con todos los aprendizajes presente cuál sería la siguiente versión de su aplicación.
- Considere que un startup puede evolucionar en cualquiera de sus dimensiones: web, el modelo de negocio, la estrategia, la entrega, precios, portafolio, etc.

\*Los costos de piloto deberán ser asumidos por cada equipo, Unilever no financiará las propuestas.

13. Después de finalizar el tiempo de la prueba piloto, cada grupo debe enviar una presentación de máximo 12 slides, que no exceda los 10MB, y un video de máximo 6 minutos, en donde expongan los resultados de la segunda fase, incluyendo cuáles fueron sus resultados, hallazgos, obstáculos que encontraron, aprendizajes y la evaluación de los riesgos y oportunidades detectados en el mercado meta elegido.

14. Una vez terminado el tiempo del piloto se dará inicio a la **tercera fase**, La Feria de Startups, la cual se llevará a cabo a través de una plataforma digital adecuada para su realización. La misma tendrá una duración de 5 días (entre el 22 de enero y el 2 de febrero de 2018) y estará integrada por evaluadores que revisarán las propuestas y presentaciones entregadas por todos los grupos como resultado de la segunda fase. En este tiempo los equipos podrán interactuar con los jueces y resolver preguntas e inquietudes que se presenten.

La invitación para esta feria virtual se realizará a través de correo electrónico. Los equipos que no confirmen su participación en la Feria Virtual a los 3 días calendario de haberla recibido no podrán participar en la actividad y serán descalificados.

15. Una vez finalizada la Feria de Start-up, se dará inicio a la **cuarta** y última fase. Los equipos serán invitados a una presentación virtual/presencial (dependiendo del lugar elegido para llevar a cabo las presentaciones) donde deberán exponer los resultados enviados de la segunda fase.

En esta sesión los participantes contarán con 5 minutos para explicar los hallazgos encontrados y 5 minutos de preguntas realizadas por el equipo evaluador. La reunión se llevará a cabo durante las dos semanas posteriores a la Feria de Startups. Es importante que los participantes expongan cuáles fueron sus hallazgos, qué obstáculos encontraron, y que evalúen los riesgos y oportunidades detectados en el mercado meta elegido.

16. La elección del equipo ganador, se realizará después de haber analizado y evaluado cada propuesta no solo a través de la Feria Virtual de Startups, sino también por medio del desempeño que tuvieron los participantes durante la presentación al jurado evaluador. El equipo ganador será notificado vía correo electrónico y por medio de las redes sociales oficiales 3 días hábiles después de finalizada la cuarta fase. La calidad y ejecución del



piloto, la capacidad de solución de problemas, los resultados de este ejercicio y sus aprendizajes, serán los aspectos clave para elegir al equipo ganador.

17. Los ganadores de la Competencia UNIGAME 2017, deberán viajar fuera del país donde residen en el primer semestre de 2018, en las fechas que se indiquen a los mismos para la representación de Unilever Middle Americas en la competencia global Future Leaders' League en Londres.
18. Para participar de la Competencia Global es mandatorio que tengan disponibilidad para viajar los 3 miembros del equipo, si algún integrante del equipo no pudiera viajar (por cualquier motivo), el equipo no podrá ser representado y pierden la posibilidad de viajar y participar de la ronda mundial. Los integrantes del equipo que no puedan viajar, no podrán ser reemplazados por otros participantes.

## **II. SELECCIÓN DE GANADORES**

La elección de los ganadores se realizará después de haber analizado y evaluado cada propuesta a través de la Feria Virtual de Startups, por parte del jurado evaluador. (remitirse al primer apartado "mecánica").

De los 10 finalistas, solo un equipo será el ganador de UNIGAME 2017, y representará a MA en la competencia global realizada en Londres en el primer periodo del 2018

## **III. ELEGIBILIDAD**

Esta actividad va dirigida a estudiantes universitarios mayores de 18 años de edad. Los participantes deben ser residentes en cualquiera de los países que conforman el cluster de Middle Americas, y acreditar que son alumnos de una Universidad en una carrera de pregrado en su país de residencia y previa demostración de su documento de identificación (cédula de ciudadanía o de extranjería, pasaporte o documento que haga sus veces), o documento idóneo que demuestre tal calidad. Los concursantes que resulten escogidos para presentar su propuesta ante el jurado de la Compañía, deberán acreditar una certificación de la Universidad en la cual estudian que indique: (i) Nombre y Apellidos del alumno, (ii) Semestre que cursa, y la (iii) Carrera o Programa Académico en curso al que pertenece.

## **IV. INHABILIDADES PARA PARTICIPAR EN LA ACTIVIDAD**

No pueden participar ni son elegibles como ganadores, los empleados de UNILEVER, los miembros o empleados de las agencias de publicidad MASS DIGITAL S.A, PRECISE ENGAGEMENT, BURSON MASTSELLER, SPHERA, INITIATIVE y LOWE, o sus familiares directos hasta en primer grado de consanguinidad inclusive, y hasta en segundo grado de afinidad inclusive, y único civil.

Toda persona que desee participar en el evento o reclamar un premio, deberá tener conocimiento de este Reglamento, ya que la aceptación y recibo del premio conlleva la forzosa e ineludible obligación de conocer las condiciones de participación, así como las condiciones, limitaciones y



responsabilidades, no solo de este reglamento, sino las que en virtud de este mismo documento conlleva el reclamo y aceptación de un premio.

## **V. VIGENCIA**

- Fecha de inicio y terminación: 21 de septiembre al 12 de noviembre del 2017.
- Fecha de verificación propuestas por parte del Jurado: 6 al 17 de noviembre del 2017, y serán comunicados entre el 20 y el 24 de noviembre.  
Fecha de sustentación de los diez (10) equipos finalistas, a través de la Feria de Startups: 5 días entre el 22 de enero y el 2 de febrero de 2018.
- Fecha de sustentación de las propuestas: en las dos semanas siguientes a la Feria de Startups.
- Fecha de comunicación del equipo Ganador: a más tardar tres días hábiles después de la sustentación de las propuestas.

Por razones de fuerza mayor o caso fortuito, UNILEVER podrá suspender, extender o modificar las fechas de las actividades siempre y cuando los cambios sean oportuna y debidamente notificados a los participantes.

## **VI. CONDICIONES Y RESTRICCIONES**

Para esta actividad aplican las siguientes condiciones y restricciones:

- Los grupos que decidan registrarse y presentar la propuesta deberán estar conformados por tres personas (no se aceptarán grupos de más ni menos integrantes, de ser así quedarán automáticamente eliminados), de cualquier universidad y carrera.
- Los concursantes asumen libremente y bajo su exclusiva responsabilidad las obligaciones derivadas del registro en la página web y del manejo que hagan de ella, incluyendo las medidas de seguridad y protección de su información y la aceptación de las políticas de privacidad y de uso.
- Los estudiantes deben ser mayores de 18 años de edad y deben poder acreditar que actualmente se encuentran matriculados y cursando algún semestre en alguno de los países del cluster Middle Americas. Los estudiantes deben ser residentes de alguno de los países de Middle Americas (si alguno reside en un país de Middle Americas, pero tienen otra nacionalidad, deberá cumplir con los requisitos legales para representar al país donde reside).
- No podrán participar quienes sean menores de edad. Los concursantes son responsables por la información, que ingresen a la página, velando por su veracidad y ajustándose a los términos de copia privada y usos honrados descritos en la legislación de derechos de autor, liberando a Unilever de cualquier responsabilidad.
- En caso de descubrir fraude o datos incorrectos será descalificado el equipo sin el deber de notificarle y se pondrá a juicio de la compañía proceder a ejercer las acciones legales del caso.



- Una vez recibidos los documentos de los equipos para cada etapa, los mismos se aceptarán por una sola vez. Una vez enviados, no habrá lugar para hacer modificaciones a los documentos proporcionados.
- Todos los participantes deberán cumplir los requisitos de edad, residencia y estudios indicados al momento de inscripción.
- Unilever se reserva el derecho de descalificar las propuestas que no cumplan con los requisitos antes mencionados.
- Los integrantes de los equipos participantes con la aceptación del presente reglamento ceden voluntariamente los derechos patrimoniales de explotación y desarrollo de las propuestas presentadas a UNILEVER, así como los resultados de las mismas. No obstante, en caso de que la propuesta sea explotada por Unilever, esta última se compromete a reconocer la autoría o coautoría de los equipos y a expresar que es el resultado de una propuesta presentada en virtud del concurso Unigame.
- Los equipos que pasen a la segunda etapa y no envíen la presentación y video correspondientes al resultado de esta, serán descalificados automáticamente.
- Toda la información relacionada con la competencia será comunicada en [www.unigame-ma.com](http://www.unigame-ma.com)  
<https://www.facebook.com/UnileverCareersMiddleAmericas/>  
<https://twitter.com/talentounilever?lang=es>  
<https://www.instagram.com/unilevercareersmiddleamericas/>  
<https://www.linkedin.com/groups/8242886?trk=hp-feed-group-name>  
<https://www.snapchat.com/add/talentounilever>
- Quienes resulten ganadores deberán firmar una autorización de uso de imagen del video y de las fotos durante la recepción del premio y posterior participación en la competencia global.
- Los participantes que asistan a la competencia global en Londres (los ganadores), autorizan de forma expresa a UNILEVER a reproducir y utilizar su nombre y apellidos, así como su imagen y/o fotos tomadas en los países que componen Middle America y/o el país donde viajaran, en cualquier actividad publicitaria, promocional y/o en redes sociales, relacionada con la presente actividad, durante la competencia o una vez transcurra la misma, sin que dicha utilización le confiera derecho de remuneración o beneficio alguno a excepción de la entrega del premio ganado.
- Los datos de los participantes formarán parte de la base de datos de Unilever, de conformidad con lo establecido por cada legislación.
- El derecho que otorga el premio no es transferible, negociable ni puede ser comercializado o canjeado por dinero en efectivo, tarjetas regalo o bonos de compra, ni podrán ser cambiados a otros destinos.



- El equipo ganador recibirá su premio, el cual no podrá ser cambiado por dinero, tarjetas regalo, bonos de compra o cualquier otro producto material.
- Si el equipo ganador o alguno de sus miembros no acepta el premio o sus condiciones, éste se considera renunciado y extinguido en relación con el ganador y no tendrá derecho a reclamo o indemnización alguna, ni siquiera parcialmente.
- Al momento de iniciar el proyecto objeto del premio, los concursantes deberán firmar un documento librando a Unilever de la responsabilidad por el éxito o fracaso del mismo.
- El premio deberá ser reclamado UNICAMENTE por el equipo que fue declarado como ganador.

## VII. PREMIOS

Los premios de la presente actividad son:

1. Su **PRIMER VIAJE DE NEGOCIOS** para vivir una experiencia única y participar en la Competencia Global **FUTURE LEADERS' LEAGUE** en Londres durante el Q1 del 2018, representando a Unilever Middle Americas. El itinerario máximo que cubre UNILEVER es el siguiente:
  - a. Tiquetes aéreos ida y regreso desde la ciudad donde resida el ganador hasta Londres.
  - b. Traslado Aeropuerto - Hotel – Aeropuerto; impuestos de entrada y salida a cada país.
  - c. Acomodación triple en Londres.
  - d. Tres (3) comidas diarias (desayuno, almuerzo y cena) durante la estadía.
  - e. Tarjeta de asistencia médica Assist Card.

### No incluye:

- a. Viáticos o dinero para hacer compras.
- b. Tarjeta de Llamadas telefónicas ni consumo por este cargo.
- c. Mini bar ni consumo de bebidas alcohólicas.
- d. Transporte dentro de la ciudad, city tours, etc.
- e. Trámite de pasaportes para los ganadores.
- f. Acceso a internet.
- g. Bebidas y snacks.
- h. Gastos por trámites de Visa y/o Seguro Médico durante la estadía en el destino.
- i. Ningún otro gasto distinto a los expresamente descritos en este documento.

La fecha de viaje será comunicada en el primer semestre de 2018. Los demás premios serán entregados de acuerdo con los avances de la ejecución del startup.

2. La **EXPERIENCIA DE COMPARTIR E INTERACTUAR** con líderes de Unilever, y con otros equipos de jóvenes del resto del mundo.





3. La **OPORTUNIDAD** de hacer realidad su startup de la mano de Unilever:  
El cual será entregado como inversión, acompañamiento y asesoría para la ejecución de la plataforma de comercio electrónico, sujeto a la factibilidad de la propuesta y los avances en la ejecución de esta, a través de una incubadora de innovación seleccionada por Unilever y deberá aceptar las condiciones de trabajo, tiempo, resultados e inversión.

El monto de inversión será definido por Unilever al momento de evaluar la propuesta, su factibilidad y rentabilidad, y la entrega de este dependerá de los avances en la ejecución de la plataforma de comercio electrónico.

Unilever no responderá por eventos de fuerza mayor o caso fortuito que afecten o puedan afectar el disfrute del bien, tales como cambios climáticos, alteraciones de orden público o accidentes causados por causa del ganador.

Todos los premios en esta actividad quedarán en poder de los participantes que cumplan con lo estipulado en este reglamento. Tanto la campaña como los materiales de soporte y toda la información de la competencia global serán en inglés. Quienes resulten ganadores de la competencia local en Middle Américas y vayan a participar en la competencia global deberán hacer su presentación en Londres en el idioma inglés.

### **XIII. USO DE IMÁGENES DE LOS GANADORES Y/O PARTICIPANTES**

Con el hecho de participar en la actividad, los ganadores aceptan y autorizan que sus nombres e imágenes aparezcan en los programas, publicaciones y demás medios publicitarios y en general en todo material de divulgación con fines promocionales que Unilever desee hacer durante la actividad o una vez finalizada la misma, en cualquier lugar del mundo, sin que ello implique la obligación de remunerarlos o compensarlos adicionalmente. Así mismo, renuncian a cualquier reclamo por derechos de imagen.

### **IX. MANEJO DE DATOS PERSONALES**

Los participantes, autorizan a UNILEVER ANDINA COLOMBIA LTDA (en adelante “Unilever”) para la recolección, almacenamiento y uso de sus datos personales, de conformidad con la Política de Tratamiento de Datos Personales de UNILEVER, disponible en [www.unigame-ma.com](http://www.unigame-ma.com), para las finalidades allí descritas, y en particular para finalidades de comunicación, seguridad, comerciales, de desarrollo de proyectos, investigaciones de mercadeo, concursos, proyectos, promociones y programas, socialización de políticas, así como la relación de análisis estadísticos, comerciales, estratégicos, financieros, sociales, laborales, técnicos y calificación de riesgo, según el caso.

Los participantes declaran que tienen conocimiento que como titulares de la información tienen derecho a conocer, actualizar y rectificar sus datos personales, solicitar prueba de la autorización otorgada para el tratamiento, ser informado sobre el uso que se ha dado a los mismos, presentar quejas ante la autoridad de protección de datos por infracción a la ley, revocar la autorización y/o solicitar la supresión de datos en los casos en que sea procedente y acceder en forma gratuita a los mismos, todo lo anterior comunicándome con el Data Protection Officer –DPO- en la Av. El



Dorado # 69B – 45, Piso 7, de Bogotá D.C., al teléfono 01 8000 527517, o al correo electrónico consumidor@sac-unilever.com

#### **X. CENTRO DE EXPERIENCIA DEL CONSUMIDOR (CEC)**

Si los participantes desearan obtener mayor información sobre la actividad, podrán dirigirse a la línea gratuita CEC: 01 8000 527517.

#### **XI. IDIOMA Y ENTENDIMIENTO**

El reglamento se escribe en idioma español.

#### **XII. CÓDIGO DE PRINCIPIOS EN LOS NEGOCIOS**

UNILEVER tiene un Código de Principios en los Negocios, de cuya aplicación se desprenden postulados como la obediencia absoluta a la ley. Así, bajo ninguna circunstancia los participantes estarán autorizados para llevar a cabo y por cuenta de UNILEVER, actos que puedan originar registros o informaciones inexactas o inadecuadas respecto de los activos, responsabilidades o cualquier otra transacción, o que pueda resultar en la violación de una norma legal, moral o social.

#### **XIII. INFORMACIÓN IMPRECISA O FALSA – SANCIONES**

Si se demuestra que los concursantes favorecidos no brindaron los datos correctos, los brindaron incompletos o recibieron el premio por medio de engaño, UNILEVER podrá reclamar la devolución del premio entregado en cualquier momento y se reserva el derecho de tomar las acciones legales del caso.

#### **XIV. PROPIEDAD INTELECTUAL**

Las marcas promocionadas son de propiedad de UNILEVER, y usadas bajo licencia válidamente adquirida.

#### **XV. CLÁUSULA ADICIONAL**

Al participar en la presente actividad, el consumidor y/o participante y/o ganador ha aceptado íntegramente estos términos y condiciones prescritos en el reglamento y accede a que su voz e imagen se usen en la promoción de los productos objeto de la actividad en cualquier momento o territorio del mundo.

#### **ANEXO NO.1**

##### **Configuración de Privacidad para cargar el video en YOUTUBE:**

- **PRIVACY SETTINGS > UNLISTED**  
NO privado, NO público.  
SI > Unlisted (No Listado)



- CATEGORÍA > EDUCACIÓN  
Monetización NO debe estar activada para este video.
- CONFIGURACIÓN AVANZADA  
Permitir comentarios > Aprobados
- OPCIONES DE DISTRIBUCIÓN  
Permitir Inserción (Activada)  
Notificar a los suscriptores (Desactivada)
- TÍTULO DEL VIDEO  
EJ: Unigame Middle Americas 2014 / Pedro Gutierrez
- No usar música o contenido protegido por copyright o derechos de autor.
- ¿DUDAS? [Entra aquí: https://support.google.com/youtube/answer/157177?hl=en-GB](https://support.google.com/youtube/answer/157177?hl=en-GB)

## ANEXO NO.2

Las ciudades principales donde están las oficinas de UNILEVER son:

- **Colombia:** Av. El Dorado #69b-45, Edificio Bogota Corporate Center, piso 7 Teléfono: 4239700
- **Panamá:** PH Torre de las Américas, Punta Pacífica, Calle Darién y Punta Coronado, San Francisco, Panamá, Torre C, Oficina 32 Panamá- Rep. De Panamá. Teléfono: 507 – 3048300 – Fax: 3048444
- **Guatemala:** Oficinas Administrativas, Diagonal 6, 10-50 zona 10 Edificio Interamericas Torre Norte Nivel 17. Oficinas administrativas: +502 2310-3100
- **Nicaragua:** KM 11.5 Carretera Vieja a León 800 metros al norte 100 al este 300 al norte frente a las Bodegas de Wal Mart, Departamento de Managua. Teléfono: 22489000
- **Honduras:** Anillo Periférico 600mts después de Residencial Las Uvas contiguo entrada de Col. Roble Oeste, Tegucigalpa, Honduras. (504) 22900230 esa es la central telefónica (504) 22900280 Fax
- **Venezuela:** Entre Av. Blandín y Los Chaguaramos, torre BOD, piso 15, La Castellana. Caracas- Venezuela. Teléfono: 58 0212 4005711
- **Ecuador:** KM25 Vía Daule. Teléfono: 5003030
- **Costa Rica:** del cruce del Real Cariari 400 mts oeste y 800 mts norte, frente a metálica imperio, San Antonio de Belén. Teléfono: 2298-4000.
- **El Salvador:** Edificio Torre Futura, Piso 19, entre 87 y 89 Avenida Norte, Calle del Mirador, Colonia Escalón, San Salvador, El Salvador. PBX (503) 22978000