



2025

7to. TORNEO

ACBSP-COMPANYGAME

en simulación de negocios

Septiembre - Noviembre 2025

Bases y recomendaciones
de participación para las instituciones

Introducción

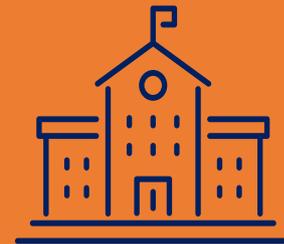
Los simuladores de negocio facilitan la puesta en práctica de los conocimientos adquiridos en el aula, en un entorno sin riesgos. Sin duda, es el puente entre la teoría y la práctica. Los alumnos son futuros directivos en fase de formación, y requieren actividades en las que entrenen las habilidades que su futuro profesional les requerirá.

Los simuladores permiten medir el nivel de logro de competencias de los estudiantes, cuyos resultados comparativos aportarán información para la mejora continua de los procesos educativos de las instituciones participantes.

Objetivos

El Torneo ACBSP-CompanyGame tiene diferentes objetivos según la perspectiva que se considere:

Para las INSTITUCIONES EDUCATIVAS el torneo constituye un instrumento de evaluación externa comparativa (*benchmark*), que les ayude a mejorar sus programas de estudio para la mejora continua en la consecución de los objetivos de aprendizaje/desarrollo de sus alumnos.



Para los ALUMNOS el torneo constituye una experiencia educativa que les permitirá ampliar sus conocimientos, fortalecer sus capacidades y mejorar su empleabilidad, gestionando en equipo una empresa virtual durante cuatro años.



Categorías

Se han previsto cuatro categorías para estudiantes de Grado y una para estudiantes de Postgrado (cursos de especialización, maestrías, entre otros).



Nota: Si alguna de las categorías no alcanza un número representativo de participantes, los registrados en dicha categoría se reasignarán entre las restantes categorías.

¿Quiénes pueden participar?

Todas las instituciones que formen parte de la Región 9 de ACBSP.

- Cada institución podrá incorporar **un mínimo de 4 y un máximo de 10 equipos por categoría.**
- La participación será en equipo, cada uno de ellos compuesto por **3 estudiantes.** No se admitirán equipos formados por más o menos de 3 alumnos.
- Los alumnos participantes deben estar cursando el último o penúltimo semestre de su programa de estudios.

Inscripción de la institución

La inscripción se realizará en las fechas indicadas en el cronograma a través de la página <https://www.retocompanygame.com/acbsp.html>.

Nota: Excepcionalmente, también se pueden inscribir enviando un correo a soporte@companygame.com.

La inscripción está dividida en dos fases:

1

Registro de la institución
para participar en el torneo.

Fecha límite: 22 de julio de 2025

2

Inscripción de los equipos por categoría,
de acuerdo al procedimiento previsto.

Fecha límite: 21 de septiembre de 2025

- El registro de cada institución requiere identificar por lo menos al decano o director de la facultad o departamento, y al coordinador, quien estará en contacto con la organización para el seguimiento operativo del torneo.
- Al formalizar el proceso de inscripción, la institución acepta participar en el estudio para identificar mejores prácticas y recomendaciones a considerar para la mejora continua de los programas educativos de las instituciones.
- Adicionalmente, las instituciones participantes se comprometen a realizar una evaluación de su participación y de los resultados obtenidos en el torneo e implementar algunas líneas de trabajo para mejorar su gestión educativa, de acuerdo con lo establecido por el modelo de acreditación de ACBSP.

CONFIDENCIALIDAD: La gestión del torneo se realizará a través de los códigos asignados a cada institución, que garantiza la confidencialidad de la información.

Convocatoria e inscripción de equipos

Para realizar la invitación de los equipos a participar en el torneo, las instituciones podrán utilizar la página web: <https://torneo.retocompanygame.com/>.

- Adicionalmente, desde la organización se les facilitará otro material apropiado para este propósito. El presente documento no está elaborado para su distribución entre los alumnos.

El coordinador realizará la inscripción siguiendo el procedimiento previsto en la página web del torneo. La formalización de la inscripción requerirá incorporar el email de cada alumno, así como sus datos personales. Igualmente, será necesario asignar un nombre a cada uno de los equipos inscritos*.



Nota: Para evitar incidencias, conviene que cada coordinador verifique que los emails de los alumnos son correctos antes de subirlos a la plataforma.

*El nombre del equipo no debe incluir ninguna referencia a la denominación de la institución. Se deberá agregar como prefijo el código asignado por la organización, por ejemplo: E35_nombre equipo.

Comunicación con los alumnos

La comunicación con los estudiantes se mantendrá a través de la [plataforma de simulación CompanyGame](#) directamente al correo de los alumnos/equipos.

Cada alumno dispondrá de unas claves de acceso personales, a través de las cuales podrá desarrollar todas las actividades previstas.

Desde la organización se enviarán recordatorios de forma periódica sobre las actividades a realizar por los equipos. Adicionalmente, tendrán información actualizada continuamente sobre todos los avances que se vayan produciendo en el torneo.

Al inicio del torneo se realizarán dos sesiones de presentación e introducción dirigidas a los alumnos de grado, y una sesión para los alumnos de posgrado, para facilitarles la familiarización con la dinámica y la plataforma.



Las instituciones educativas podrán promover una actividad de coordinación y dinamización de los equipos participantes, con el propósito de guiarles en los momentos clave del torneo y orientarles para resolver las situaciones que se puedan plantear. El propósito fundamental es que todos los equipos puedan completar todas las actividades previstas para obtener la clasificación en el torneo.

Para consolidar su clasificación en la competencia, los alumnos deberán completar diferentes actividades:



SEMANA 1

Estudiar el caso y completar el cuestionario inicial.

SEMANA 3, 4 y 5

Completar 3 o 4 rondas de decisión (postgrado/grado) y diferentes cuestionarios.

SEMANA 2

Completar un documento de planificación de la gestión de su compañía. Se facilitará un formato para elaborar el plan de actuación / negocio.

SEMANA 6

Elaborar un Informe de Gestión de la compañía simulada (grabación de 7 minutos en video + 15 dispositivas).

La competencia se desarrollará entre los meses de **septiembre y noviembre**.

El siguiente esquema muestra las fechas clave de realización del torneo.

- Envío documentación y claves a los participantes: 25 de septiembre
- Sesiones virtuales de familiarización con el Torneo:
 - Grado – 2 sesiones: 26 de septiembre a las 9:00 am y 3:00 pm horario de Bogotá o Lima.
 - Postgrado – 1 sesión: 27 de septiembre a las 10:00 am horario de Bogotá o Lima.

* Se remitirán los enlaces de acceso el día 25 de septiembre.

FECHAS CLAVE CATEGORÍAS GRADO

CONOCER Reconocer, Relacionar...	Semana 1 22 sep	M Manual
		1 Cuestionario
COMPRENDER Diagnosticar, Planificar, Proyectar...	Semana 2 29 sep	P Planificación 6 oct
		R1 Cuestionario 7-8 oct 2
COMPETIR TOMAR DECISIONES Actuar, Analizar, Evaluar, Decidir...	Semana 3 6 oct	R2 13-14 oct
	Semana 4 13 oct	R3 Cuestionario 17-18 oct 3
	Semana 5 20 oct	R4 Cuestionario 22-23 oct 4
	Semana 6 27 oct	I Informe gestión 3 nov
		5 Cuestionario

R = Rondas de decisión.

FECHAS CLAVE CATEGORÍA POSTGRADO

<p>CONOCER Reconocer, Relacionar...</p>	<p>Semana 1 22 sep</p>	<p>M Manual 1 Cuestionario</p>
<p>COMPRENDER Diagnosticar, Planificar, Proyectar...</p>	<p>Semana 2 29 sep</p>	<p>P Planificación 8 oct</p>
<p>COMPETIR TOMAR DECISIONES Actuar, Analizar, Evaluar, Decidir...</p>	<p>Semana 3 6 oct</p>	<p>R1 Cuestionario 11 oct 2</p>
	<p>Semana 4 13 oct</p>	<p>R2 Cuestionario 17 oct 3</p>
	<p>Semana 5 20 oct</p>	<p>R3 Cuestionario 23 oct 4</p>
<p>CRECER Concluir, Sintetizar, Crear, Transformar...</p>	<p>Semana 6 27 oct</p>	<p>I Informe gestión 4 nov 5 Cuestionario</p>

R = Rondas de decisión.

Fechas previstas del torneo por categorías _____

El acceso al simulador estará disponible para todas las categorías el 25 de septiembre. El calendario de las actividades a realizar se muestra a continuación diferenciando por categoría.

ADMINISTRACIÓN Y MARKETING

Acceso al simulador: 25 septiembre

Ronda	Toma decisión
Plan de Actuación	06 oct antes de las 14:59
1ª ronda	07 oct antes de las 14:59
2ª ronda	13 oct antes de las 14:59
3ª ronda	17 oct antes de las 14:59
4ª ronda	22 oct antes de las 14:59
Informe de gestión	03 nov antes de las 14:59

Horario
Bogotá /
Lima

FINANZAS, NEGOCIOS INTERNACIONALES

Acceso al simulador: 25 septiembre

Ronda	Toma decisión
Plan de Actuación	06 oct antes de las 14:59
1ª ronda	08 oct antes de las 14:59
2ª ronda	14 oct antes de las 14:59
3ª ronda	18 oct antes de las 14:59
4ª ronda	23 oct antes de las 14:59
Informe de gestión	03 nov antes de las 14:59

POSTGRADO

Acceso al simulador: 25 septiembre

Ronda	Toma decisión
Plan de Actuación	08 oct antes de las 14:59
1ª ronda	11 oct antes de las 14:59
2ª ronda	17 oct antes de las 14:59
3ª ronda	23 oct antes de las 14:59
Informe de gestión	04 nov antes de las 14:59

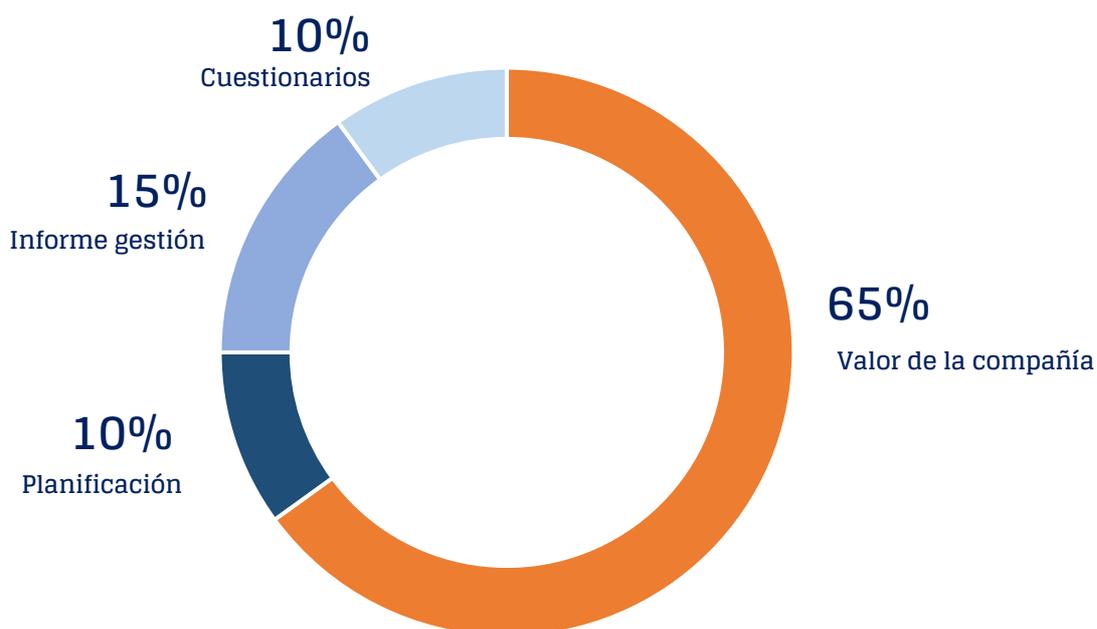
Nota: De haber modificaciones en las fechas y horas, serán comunicadas con suficiente antelación en la página web del torneo y directamente a los diferentes equipos.

Competencias clave evaluadas en el ejercicio _____



¿Cómo se determina la clasificación? _____

Se establecerá un *ranking* por categorías. La clasificación de cada una de las categorías se obtendrá a partir de los siguientes parámetros:



- A. Es imprescindible completar todas las actividades previstas para poder obtener la clasificación final.
- B. En el caso de que algunas de las actividades previstas no queden completadas, el ejercicio se considerará incompleto.
- C. El comité de evaluación necesitará dos semanas para procesar todas las actividades realizadas por los diferentes equipos.
- D. Los resultados finales se comunicarán una vez procesados todos los resultados.

Valor de la compañía _____

Cada uno de los simuladores tiene un indicador (valor de la compañía) que refleja la evolución de los resultados de cada empresa.



Con base en las diferentes decisiones que se vayan tomando, el **valor de la compañía** irá evolucionando de forma positiva o negativa.

Este indicador estará disponible, ingresando el usuario y contraseña personales, 12 horas después de cumplido el plazo de cada ronda de decisión, excepto en el caso de la cuarta ronda, en la que se comunicarán todas las categorías conjuntamente.



Durante el desarrollo del torneo, los responsables y coordinadores de cada institución podrán realizar el seguimiento de la evolución de los equipos inscritos a través de las estadísticas previstas en la **plataforma CompanyGame**.

El rol previsto para los coordinadores y profesores es el de dinamizar a los diferentes equipos para motivarlos a completar todas las actividades requeridas para quedar en la mejor posición en el torneo.

Clasificados y Reconocimiento

Una vez completadas y evaluadas las actividades de los alumnos se comunicará la Clasificación Final de las diferentes categorías.

Certificados para instituciones participantes

Las instituciones participantes que hayan completado el torneo y las condiciones previstas, obtendrán un Certificado de Participación, que resultará de gran valor en sus procesos de acreditación y reacreditación.



Certificados para coordinadores

Los maestros que hayan dinamizado a algunos de los equipos clasificados entre los 10 mejores de cada categoría recibirán un Certificado de Reconocimiento por su labor docente y de acompañamiento.



Diplomas para alumnos participantes

Se entregará un diploma a todos los participantes siempre que hayan alcanzado un nivel mínimo de actividad. Este diploma podrá ser impreso por el participante desde su acceso a la plataforma.

- **Certificado de Excelencia:** A los diez primeros equipos clasificados de cada categoría.
- **Certificado de Alto Rendimiento:** Equipos clasificados.
- **Certificado de Participación:** Equipos activos.



Las instituciones podrán organizar actividades de reconocimiento académico a los equipos que hayan obtenido resultados destacados. Estas actividades serán de gran valor para transmitir los logros de la institución en su comunidad y para promover la participación en el torneo a las siguientes generaciones.

Evaluación global de resultados

Una vez obtenidos los resultados de las diferentes categorías, el equipo de CompanyGame realizará un informe global anónimo de resultados. También se realizarán informes de resultados particulares de cada institución.

Los resultados obtenidos serán remitidos a la dirección de la facultad o departamento responsable, con copia al coordinador principal designado por la institución. El informe general anónimo será de acceso exclusivo para las autoridades de la institución.

Los resultados globales se referirán fundamentalmente a los equipos clasificados.

Foro estudiantil de excelencia en la gestión _____

La comunicación de los resultados finales del torneo se realizará en el **Foro Estudiantil de Excelencia en la Gestión** al que se invitará a toda la comunidad educativa de la Región 9 de ACBSP.

Objetivos:



Reconocer los buenos resultados alcanzados por estudiantes, maestros e instituciones que obtuvieron posiciones destacadas.



Promover el Torneo entre toda la comunidad académica y estudiantes, dándole relevancia a su celebración y a la participación de las instituciones



Generar un momento de encuentro y colaboración de todas las instituciones educativas, que pudieron proyectar un fuerte compromiso con la mejora del modelo educativo.

En el foro podrán participar de forma directa representantes de los equipos que hayan quedado en las primeras posiciones de cada una de las categorías. La organización seleccionará a los equipos que vayan a intervenir en el foro.

Fecha prevista de celebración del foro: 25 de noviembre – 3:00 PM Central Time. Consultar horario local: <https://greenwichmeantime.com/time/to/central-local/>

Motivos de descalificación

- Falsedad de los datos del participante (nombre, edad, fecha finalización de estudios incorrecta, o cualquier otra) que no permita su correcta identificación.
- El mal uso de la plataforma.
- No respetar las fechas del calendario.
- Participación de un estudiante en más de un equipo.
- Participación de un profesor en las decisiones del equipo.

Comunicación

La página oficial de la competencia donde se realizará todo el seguimiento y se compartirá cualquier información con las instituciones será:

<https://www.retocompanygame.com/acbsp.html>



La comunicación con los alumnos y equipos se realizará a través de la siguiente página:

<https://torneo.retocompanygame.com/>



Toda comunicación se realizará a través del correo: soporte@companygame.com.

Se puede obtener más información acudiendo a los coordinadores del torneo:

Contacto ACBSP

WILFREDO GIRALDO
wgiraldom@acbsp.org

Contacto CompanyGame

ALBERTO MARÍN
amarin@companygame.com

Nota final

La información de los participantes es confidencial y será tratada como tal.

El comité organizador se reserva la potestad de solucionar como considere cualquier asunto no previsto en estas bases.

¡Inscribe a tus equipos
y dales la oportunidad de **mejorar**
su empleabilidad!

