



RETO 2026

XIV DESAFÍO INTERNACIONAL EN
SIMULACIÓN DE NEGOCIOS

Learning by doing



BASES RETO 2026 EN SIMULACIÓN DE NEGOCIOS:

XIV Desafío Internacional en Simulación de Negocios CompanyGame

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

BASES DEL RETO

El Reto CompanyGame llega a su decimocuarta edición. Hasta la fecha han participado en esta Competición más de 900 Universidades y 20.000 alumnos.

El Reto CompanyGame constituye una excepcional oportunidad de formación y desarrollo en el ámbito de la [gestión empresarial](#) y la [administración de los negocios](#). Las Universidades y Profesores que lo deseen, pueden adoptarlo como una actividad complementaria a sus programas de formación.

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 la que entrenen las habilidades que su futuro profesional les requerirá.



RETO 2026

XIV DESAFÍO INTERNACIONAL EN
SIMULACIÓN DE NEGOCIOS

Learning by doing



Invita a tus alumnos a participar en el
**XIV Desafío Internacional de simulación de
negocios**

¡¡ACEPTA EL RETO!!

1. Introducción

El [Reto CompanyGame 2026 en simulación de negocios](#) persigue que sus participantes enriquezcan y desarrollen su espíritu empresarial y practiquen las habilidades necesarias para la gerencia de empresas. Con esta competición los alumnos vivirán una experiencia que les permitirá [ampliar sus conocimientos y aprender a competir](#).

Esta competición está abierta a [todas las universidades](#). El único requisito de los participantes es desarrollar su actividad en dichas universidades y que cursen al menos una asignatura de [5º semestre o superior](#).

El Reto permitirá a los alumnos gestionar diversas empresas virtuales durante 3 períodos. Durante la fase de categorías, tras superar la fase clasificatoria, tendrán la posibilidad escoger entre cuatro de los simuladores que ofrece la plataforma [CompanyGame](#), según el área de formación preferida.

Categorías disponibles

Competición donde los equipos competirán según la categoría elegida y utilizando un simulador diferente:

**Marketing, Negocios Internacionales,
Administración, Finanzas, Banca y Hotelería**



Competición Categorías

S. TechCompany
Marketing

Gestionar una compañía que produce hardware y software



Businessglobal

S. BusinessGlobal
Neg. Internacionales

Gestionar una compañía que produce tecnología del hogar



S. FoodCompany
Administración
Gestionar una compañía del sector lácteo



S. Corbatul
Finanzas

Gestionar una compañía que produce ropa de vestir para hombre



S. InnovaHotel
Hotelería

Gestionar un hotel



S. InnovaHotel
Hotelería

Gestionar un hotel

2. ¿Quiénes pueden participar?

Podrán participar del Reto todas las [Universidades o centros de formación](#) de gestión empresarial o similares, registradas como tales en el país donde se ubiquen. Los participantes deberán ser estudiantes que estén [cursando al menos una asignatura de 5º semestre o superior de universidad](#), o que estén realizando un máster o estudio de postgrado.

Podrán participar universidades que tengan entre su oferta formativa las carreras profesionales de [Administración de Empresas, Ciencias Económicas o Empresariales, Gerencia de Negocios, Ingenierías, Comercial, Negocios Internacionales, Marketing, Finanzas, Hotelería y Turismo u otras afines](#) (consulte con nosotros ante cualquier duda).

Conformación de equipos

La participación será en equipo, cada uno de ellos compuesto por un máximo de [3 estudiantes](#). No se admitirán equipos formados por más de 3 alumnos.

[El número máximo de equipos que puede inscribir un docente es de 3 \(9 alumnos\)](#). En el mismo momento el docente deberá certificar que tanto él, como los alumnos están afiliados al centro de formación informado por el profesor. CompanyGame se reserva el derecho de comprobar dicha información en cualquier momento. Un profesor puede inscribir a alumnos de más de una universidad, para ello deberá notificarlo previamente a CompanyGame.

[Una facultad o campus de una universidad podrá inscribir hasta 12 equipos](#). Vale aclarar que, si los equipos lograsen pasar la etapa clasificatoria, no podrán competir más de 5 equipos de una misma facultad en una misma categoría, por lo que mantendrán el derecho a la categoría elegida los equipos clasificados con mejor puntaje. El resto de los clasificados podrán ser reubicados. [Las plazas son limitadas](#).

Las inscripciones estarán abiertas desde el [15 de ENERO hasta el 20 de MARZO](#) a las 20.00 horas. No se aceptará ningún alta pasada esa fecha. CompanyGame se reserva el derecho a modificar el plazo de inscripción, de acuerdo con la reserva de plazas recibidas. Cualquier cambio se notificará con antelación.



3. Inscripción

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

La inscripción está dividida en dos partes:

1. Primero, el **profesor o persona de referencia de la universidad** deberá registrarse en la plataforma CompanyGame para poder participar en el Reto.
2. Despues, la misma persona deberá registrar a los **equipos y alumnos** que deseen participar.

a) Inscripción del profesor

Durante el registro el profesor deberá aportar la siguiente información:

- Nombre completo
- Universidad a la que pertenecen los alumnos
- Carrera/s en la/s que imparte clase
- Ciudad y país
- Correo oficial

Una vez registrado se le hará llegar las **claves para el acceso a un área privada** donde podrá acceder a los diferentes simuladores que se utilizarán en la competición/competencia, así como toda la documentación necesaria para su utilización. Junto a esta información encontrará también estas bases y cualquier otra documentación aclaratoria que se precise para el desarrollo de la competición/competencia.

b) Inscripción de los alumnos

Cada profesor será responsable de registrar a sus alumnos en el Reto. Para ello podrá descargar una hoja EXCEL que deberá llenar y posteriormente entregar en la misma plataforma CompanyGame para que sea procesada.

Los datos que tendrá este documento serán los siguientes:

- Nombre del alumno
- Email del alumno
- Nombre del equipo con el que participará
- Categoría donde inscribirse (para la tercera fase)



4. Fases del Reto

La Competición se desarrollará entre los meses de **marzo y mayo** de 2026 y estará compuesta por las siguientes fases:

- **Fase de Clasificación:** Los participantes deberán conseguir una puntuación mínima para poder participar en alguna de las categorías señaladas anteriormente. Las competiciones Intrauniversidades son otra opción de clasificar.
- **Fase de Competición:** Los equipos competirán en el simulador correspondiente a la categoría escogida.
- **Fase Campeón del Reto:** los dos mejores equipos de cada una de las 6 categorías competirán en una última fase para convertirse en el campeón del Reto 2026.



a) Fase Clasificación

En la **Fase de Clasificación** los participantes deberán competir en el simulador InnovaTech. Pasarán a la fase de Categorías todos aquellos equipos que hayan superado los **1.200 puntos**.

Durante la realización de la fase el profesor podrá observar/monitorizar el desarrollo de la competición para poder analizar las decisiones y resultados junto con el equipo participante.

El **17 de marzo**, los participantes recibirán en sus correos electrónicos un Usuario y Contraseña para ingresar a los simuladores y podrán descargar toda la información necesaria para participar en la competición (manual del usuario y el Tutorial de la Simulación).

Mediante este acceso podrán acceder a los diferentes simuladores y consultar los resultados obtenidos después de cada una de las rondas de decisión.

¿Cómo se determina la superación de la Fase Clasificatoria?

Cada uno de los simuladores tiene un indicador (Valor 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. Cada equipo deberá superar un valor mínimo de 1200 puntos en un máximo de tres períodos.

Otra forma que tienen los equipos participantes de acceder a la Fase Categoría es a través de las Competiciones Internas denominadas “Intrauniversidades” que realizan las Universidades de acuerdo con las condiciones que determinen conjuntamente con CompanyGame.

b) Competiciones Intrauniversidades

Las competiciones intrauniversidades son competiciones internas en una Universidad y que a los fines competitivos tienen la misma finalidad que la fase clasificatoria del Reto. Su realización permite:

- Dinamizar la participación de los alumnos
- Promover y difundir el compromiso y la participación de los alumnos en la competición
- Seleccionar los mejores alumnos para que compitan en la fase de categorías

Las competiciones Intrauniversitarias tienen sus propias bases. Para poder participar deberán recibir una invitación especial por CompanyGame.



c) Fase Categorías

En esta fase los participantes, ya ubicados en sus respectivas categorías, utilizarán el simulador correspondiente. Los alumnos deberán tomar tres rondas de decisión según el siguiente calendario:

Categorías		Horario
NEGOCIOS INTERNACIONALES, MARKETING Y HOTELERÍA		Ciudad de México
Acceso al simulador:	08/04/2026	
Ronda	Toma decisión	
1^a decisión	13/04/2026 antes de las 14:59	
2^a decisión	19/04/2026 antes de las 14:59	
3^a decisión	23/04/2026 antes de las 14:59	
Categorías		Horario
ADMINISTRACIÓN, FINANZAS Y BANCA		Ciudad de México
Acceso al simulador:	08/04/2026	
Ronda	Toma decisión	
1^a ronda	14/04/2026 antes de las 14:59	
2^a ronda	20/04/2026 antes de las 14:59	
3^a ronda	24/04/2026 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.

¿Cómo se determinan los ganadores de las Categorías?

El simulador tiene un indicador (Valor 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 determinando la posición en el ranking de los equipos participantes. Cada equipo competirá en cada una de las fases del Reto en pequeños universos o escenarios de simulación (conformados por entre 5 a 10 equipos). Todos los equipos participantes competirán en un **único ranking** por categoría.

Este indicador estará disponible 12 horas después de procesar cada periodo y se podrá ver en cualquier momento ingresando el usuario y contraseña personales. El equipo que mayor puntuación alcance será el equipo ganador de su categoría:

- Ganador categoría Negocios Internacionales
- Ganador categoría Marketing
- Ganador categoría Administración
- Ganador categoría Finanzas
- Ganador categoría Banca
- Ganador categoría Hotelería

Al finalizar esta fase los profesores tendrán acceso, a través de la plataforma CompanyGame, al desarrollo de la competencia para poder analizar los resultados junto con el equipo participante.

d) Fase Final o Campeón del Reto

En la fase Campeón del Reto accederán automáticamente los siguientes equipos:

- Dos mejores clasificados categoría Negocios Internacionales
- Dos mejores clasificados categoría Marketing
- Dos mejores clasificados categoría Administración
- Dos mejores clasificados categoría Finanzas
- Mejor clasificado categoría Banca
- Mejor clasificado categoría Hotelería

En total serán 10 equipos. Se notificará puntualmente a estos equipos de su participación. En el caso que 24 horas después de esta comunicación de resultados no se recibiera la confirmación, se procedería a invitar al siguiente equipo clasificado, el 3ro de la tabla general.

La Fase Campeón del Reto tendrá sus propias Bases y podrán ser consultadas en la web campeón del Reto.



5. Diplomas y premios

Diplomas participantes e Informes de participación universidades

Todos los participantes podrán imprimir un diploma de participación en cada uno de los simuladores utilizados. Este diploma podrá ser impreso al finalizar cada una de las fases desde el acceso del participante en la plataforma. [Los participantes tendrán 3 meses para realizar la impresión.](#)

Los profesores, al finalizar el certamen, tendrán acceso a un informe de participación donde se reflejará:

- Nombre completo de la universidad y del profesor
- Clasificación general de los equipos gestionados por el profesor para cada una de las fases a nivel global y a nivel nacional
- Clasificación, puntuación, tiempo utilizado de cada uno de los equipos y alumnos gestionados por el profesor a nivel global y nacional.

Fase Clasificatoria

Los alumnos del equipo que logre la máxima puntuación en la primera fase recibirán:

- Un Diploma de Excelencia en Gestión Empresarial, expedido por CompanyGame.
- Un Premio especial a comunicarse durante la fase de inscripción.

Fase Categorías

En la segunda fase, serán premiados los primeros clasificados en cada una de las categorías establecidas. Se hará entrega de diversos premios tanto a los alumnos ganadores de cada categoría, como a los profesores encargados y a la Universidad a la que pertenecen:

- **Alumnos:** Diploma de Excelencia en Gestión Empresarial, expedido por CompanyGame y un Premio especial a comunicarse durante la fase de inscripción.
- **Profesores:** Un Premio especial a comunicarse durante la fase de inscripción.
- **Universidad:** 50 licencias gratuitas para utilizar los simuladores durante el año 2026 (máximo 2 simuladores).

6. Anexo

a) Motivos de descalificación

Serán motivos de descalificación del Reto 2026 los que se describen a continuación:

- Falsedad de los datos del participante (nombre, edad, fecha finalización de estudios incorrecta, o cualquier otra causa) 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 del profesor encargado en las decisiones del equipo

b) Comunicación

La página oficial de la competición/competencia y donde se realizará todo el seguimiento del Reto junto cualquier información o nota será <http://www.RetoCompanygame.com>

Asimismo, se podrá seguir la evolución del mismo en las redes sociales de CompanyGame.

Toda comunicación se realizará a través del correo electrónico: info@retocompanygame.com

La información de los participantes es confidencial y sólo será utilizada por CompanyGame y los patrocinadores en los términos expuestos en el contrato de privacidad de la página Web.

c) Patrocinadores

La organización podrá incorporar patrocinadores y colaboradores en el desarrollo del evento que podrán estar presentes en la comunicación del evento. Comunicarse a info@retocompanygame.com

d) Nota final

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



Plataforma de simuladores de negocios, inteligencia artificial y gamificación, que permite el desarrollo de experiencias de aprendizaje personalizables y adaptadas a cada colectivo, orientadas al desarrollo integral de estudiantes y profesionales. CompanyGame se posiciona como aliado estratégico de instituciones educativas y empresas para fortalecer sus procesos de enseñanza-aprendizaje y desarrollo del talento.

Pueden encontrar información completa sobre nuestra oferta y metodología en:

www.companygame.com

www.ai.companygame.com

Dirección:

Balmes, 301 Barcelona,
España

Contacto:

e-mail: info@retocompanygame.com

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



RETO 2026

XIV DESAFÍO INTERNACIONAL EN
SIMULACIÓN DE NEGOCIOS

Learning by doing



www.retocompanygame.com