

**INFORME**

**RETO  
COMPANYGAME**

**Docente.**

**Nelson Ariel**

**PROGRAMA DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS  
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA COMPENSAR VILLAVICENCIO-META**

**22/05/2025**

**Villavicencio, Meta**

## Tabla de contenido

Justificación	6
<i>1. Desarrollo del Reto CompanyGame 2025 – Fase Categorías</i>	<i>7</i>
2. ¿QUE ES UN SIMULADOR GERENCIAL Y PARA QUE SIRVE?	8
2.1.¿QUE ES COMPANYGAME?	8
2.2. ¿Qué es el reto companygame?	9
2.3. Inscripción	10
2.4. Toma de decisiones	11
2.5. Resultados	12
2.6. Habilidades	13
2.7. Iconos	13
Referencias	14

## Tabla de Ilustraciones

Ilustración 1logo del simulado	8
Ilustración 2 promocional de companyGame para el reto 2025	9
Ilustración 3simuladores que maneja CompanyGame	10
Ilustración 4cuadro de criterios que maneja el simulador para la toma de decisiones	11
Ilustración 5Ranking de simulador que se participo	12
Ilustración 6Ranking oficial de la página de Company Game a nivel internacional	12
Ilustración 7Iconos que idéntica a cada simulador	14

## **Introducción**

Para la semana de Innovación del 2025 se realizó un reto con simulador para la toma de decisiones con un programa llamado CompanyGame es una innovadora plataforma de simulación empresarial diseñada para fomentar el aprendizaje práctico y estratégico en entornos educativos y corporativos. A través de simuladores interactivos, CompanyGame permite a los usuarios tomar decisiones en escenarios empresariales reales, gestionando áreas clave como marketing, finanzas, recursos humanos, operaciones y estrategia general. Esta herramienta ha sido adoptada por universidades, escuelas de negocios y empresas alrededor del mundo como una metodología activa de enseñanza, promoviendo el desarrollo de competencias gerenciales, el trabajo en equipo y la toma de decisiones basadas en análisis.

El enfoque pedagógico de CompanyGame se basa en el "learning by doing" (aprender haciendo), lo que brinda a los participantes una experiencia inmersiva donde pueden aplicar conocimientos teóricos en situaciones simuladas, medir sus resultados y corregir sus estrategias en tiempo real. Gracias a esta metodología, los usuarios no solo mejoran su comprensión del entorno empresarial, sino que también fortalecen habilidades blandas como el liderazgo, la comunicación y la resolución de problemas.

## **Objetivo general**

Fomentar el aprendizaje práctico y estratégico en entornos empresariales simulados, mediante la toma de decisiones en situaciones reales del mundo empresarial, con el fin de desarrollar competencias gerenciales, analíticas y de trabajo en equipo.

## **Objetivos específicos**

- Simular la gestión integral de una empresa, permitiendo a los participantes experimentar la toma de decisiones en áreas como marketing, finanzas, producción, logística, recursos humanos y estrategia.
- Desarrollar habilidades y competencias gerenciales, como liderazgo, comunicación, pensamiento crítico, resolución de problemas y trabajo colaborativo.
- Fortalecer la comprensión del funcionamiento empresarial, facilitando la conexión entre teoría y práctica en un entorno seguro y controlado.

## **Justificación**

La realización de este informe se justifica en la necesidad de analizar y reflexionar sobre la experiencia adquirida a través de la participación en la simulación empresarial ofrecida por CompanyGame. Esta herramienta representa una metodología activa de aprendizaje que permite aplicar los conocimientos teóricos adquiridos durante el proceso formativo en un entorno práctico y dinámico que simula la gestión real de una empresa.

El informe permite evaluar las decisiones tomadas en distintas áreas funcionales de la organización (como marketing, finanzas, operaciones y recursos humanos), identificar aciertos y errores, y comprender el impacto de cada acción sobre el desempeño general de la empresa simulada. Además, contribuye al fortalecimiento de habilidades como el trabajo en equipo, el pensamiento estratégico, la resolución de problemas y la toma de decisiones basadas en el análisis de datos.

En este contexto, documentar la experiencia vivida en CompanyGame no solo permite consolidar el aprendizaje individual y grupal, sino que también ofrece una base para mejorar futuras estrategias en escenarios reales, contribuyendo así a la formación integral de profesionales con visión empresarial.

### ***1. Desarrollo del Reto CompanyGame 2025 – Fase Categorías***

Durante la Fase Categorías del Reto CompanyGame 2025, los participantes fueron inscritos en los simuladores según la categoría asignada. En nuestro caso, la participación se dio en la categoría de Negocios Internacionales, Marketing y Hotelería, iniciando el acceso al simulador el miércoles 26 de marzo de 2025.

Esta fase consistió en tres rondas de toma de decisiones, las cuales fueron desarrolladas bajo el siguiente cronograma establecido por la organización del reto:

- 1.<sup>a</sup> ronda: viernes 31 de marzo de 2025 (antes de las 14:59)
- 2.<sup>a</sup> ronda: martes 6 de abril de 2025 (antes de las 14:59)
- 3.<sup>a</sup> ronda: domingo 10 de abril de 2025 (antes de las 14:59)

Durante estas rondas, los equipos debieron tomar decisiones estratégicas y operativas para gestionar una empresa simulada. Cada grupo competía contra otras cinco empresas dentro de un universo simulado, con el objetivo de maximizar el Valor de la Compañía, que es el principal criterio de evaluación para el ranking final.

## **2. ¿QUE ES UN SIMULADOR GERENCIAL Y PARA QUE SIRVE?**

Un simulador gerencial es una herramienta, que permite recrear situaciones reales del mundo empresarial para que los usuarios (normalmente estudiantes, emprendedores o ejecutivos) puedan practicar la toma de decisiones en un entorno controlado.

### **2.1.¿QUE ES COMPANYGAME?**



*Ilustración 1 logo del simulado*

CompanyGame es una plataforma de simuladores empresariales o gerenciales diseñada para la formación en gestión de empresas. Ofrece experiencias interactivas en las que los usuarios pueden dirigir una empresa virtual, tomar decisiones estratégicas y ver los resultados de sus acciones en un entorno de mercado simulado

## 2.2. ¿Qué es el reto companygame?



*Ilustración 2 promocional de companyGame para el reto 2025*

El Reto CompanyGame es una competencia internacional anual, organizada por CompanyGame, de equipos de tres miembros, gestionan empresas virtuales utilizando simuladores que replican escenarios reales de distintos sectores. A través de la toma de decisiones estratégicas, los equipos buscan optimizar el rendimiento de su empresa en áreas como marketing, finanzas, administración y negocios internacionales.



### 2.3. Inscripción



*Ilustración 3 simuladores que maneja CompanyGame*

1. Ingresa al sitio web: [www.companygame.com](http://www.companygame.com)
2. Haz clic en "Registrarse" o usa el enlace/código que te proporciona tu profesor o empresa.
3. Crea tu usuario con tu correo y contraseña.
4. Una vez dentro, accede a tu panel de usuario.
5. Selecciona la simulación que te ha sido asignada  
(Por ejemplo: Marketing Game, Hotel Game, Business IT, etc.).
6. Lee la descripción de la empresa virtual que vas a gestionar.

## 2.4. Toma de decisiones

Indicadores Clave. Evolución. GlobalBite				
	Año 0	Año -1	Diferencia	Variación
Unidades Vendidas	125.000	116.956	8.044	6.9%
Ingresos	31.926.260	30.057.854	1.868.406	6.2%
Margen Bruto	6.963.298	7.705.168	-741.870	-9.6%
Margen Neto	1.803.298	4.065.168	-2.281.870	-55.9%
Valor de Marca - Escala 10 a 100	100.0	76.2	23.8	31.3%
Cobertura distribución - Pct	56.8%	48.3%	8.5	17.7%
Innovación Producto -	7.5	6.5	1.0	15.4%

Autor: Diana Jara

*Ilustración 4* cuadro de criterios que maneja el simulador para la toma de decisiones

los participantes gestionan su empresa virtual tomando decisiones clave que afectan o benefician su rendimiento en el mercado simulado.

Los resultados de tus decisiones pasadas:

- ¿Ganaste o perdiste dinero?
- ¿Cómo fue tu participación de mercado?
- ¿Tus precios fueron competitivos?
- ¿El cliente estuvo satisfecho?
- Identifica los errores o aciertos clave.

2.5. Número de participantes y Resultados

Participación total ACBSP 2024

Equipos de su institución en edición ACBSP2024

Competicion	Equipos Inscritos	Equipos Activos	Equipos Clasificados	Activos s. Inscritos (%)	Clasificados s. Inscritos (%)
Administración	253	181	145	71.54	57.31
Finanzas y Contaduría	186	127	104	68.28	55.91
Marketing	156	103	80	66.03	51.28
Negocios Internacionales	185	108	74	58.38	40
Postgrado	59	47	40	79.66	67.80

Participación total ACBSP 2024

Instituciones participantes en el Torneo. (Una institución inscribe equipos en más de una categoría)

Competicion	Número Países	Instituciones Inscritas
Administración	8	41
Finanzas y Contaduría	7	33
Marketing	6	30
Negocios Internacionales	7	33

Inscritos 253 equipos de programa de Administración de Empresas, de 8 países.

Integrantes del equipo C

Los integrantes del equipo son estudiantes del Administración de Empresas y un estudiante de Administración logística, todos de la Sede Meta, quienes se relacionan a continuación:

EQUIPO C	ROJAS BARBOSA ANYI LISET	alisetrojas@ucompensar.edu.co
EQUIPO C	DIAZ PEREZ CAROL YIRETH	cyirethdiaz@ucompensar.edu.co
EQUIPO C	JOSEPH CAMILO BARAHONA MORENO	jcamilobarahona@ucompensar.edu.co

Ranking HOTELERIA			
			
Fecha 7/5/2025			
Posición	Nombre	Puntuación	Periodo
8	EQUIPO C	1761.26	3/3

*Ilustración 5 Ranking de simulador que se participo*

Third Decision Round Hospitality			
			
#	Pts	Team	Institution
1	1954.80	HQSFN	Universidad Veracruzana
2	1936.45	EMPRESAURIAS	Universidad Autónoma Metropolitana
3	1810.73	ECOGASTRO	Universidad Técnica Nacional
4	1778.94	ITSSY 1	I. Tecnológico Superior del Sur del Estado de Yucatán
5	1776.44	3-18537-36	Universidad Autónoma de Aguascalientes
6	1773.64	TURISMO UVM	Universidad del Valle de México
7	1766.76	TRIHOST	Universidad Pontificia Bolivariana
8	1761.26	EQUIPO C	Fundación Universitaria Compensar
9	1730.11	AECA - ITSON	Instituto Tecnológico de Sonora
10	1710.99	ICOMUATALCA	Universidad Autónoma de Chile



*Ilustración Ranking oficial de la página de Company Game a nivel internacional donde se evidencia que el Equipo C ocupó el octavo lugar.*

El desempeño alcanzado por nuestros estudiantes permitió su ubicación dentro de los diez primeros lugares, obteniendo específicamente el octavo puesto, un logro que adquiere especial relevancia en el contexto de evaluación de competencias profesionales en escenarios externos. Este resultado no solo evidencia la solidez de su formación académica, sino que demuestra, de manera concreta, la apropiación de capacidades,

habilidades y competencias que son fundamentales en la dinámica actual del sector productivo. La participación exitosa de nuestros estudiantes en este tipo de escenarios constituye un indicador tangible de la efectividad del modelo educativo institucional y del enfoque pedagógico orientado al desarrollo de competencias integrales.

Asimismo, este logro refuerza la pertinencia del enfoque Universidad–Empresa que orienta la misión académica de UCompensar. Al interactuar y competir en espacios donde confluyen estándares, metodologías y retos propios de entornos organizacionales reales, los estudiantes validan su capacidad para responder de forma efectiva a las exigencias del mercado laboral y de los sectores productivos aliados. Este tipo de resultados fortalece la relación estratégica entre la academia y el entorno empresarial, demostrando que la formación impartida integra conocimientos teóricos, habilidades prácticas y criterios profesionales alineados con las necesidades reales del sector.

Finalmente, la destacada participación de nuestros estudiantes contribuye de manera significativa a la visibilización y posicionamiento de la marca UCompensar en contextos internacionales. La presencia institucional en estos escenarios no solo proyecta la calidad académica, sino que también consolida la confianza de aliados empresariales, instituciones educativas y organizaciones que reconocen en UCompensar un referente de formación pertinente, actualizada y vinculada a las demandas del mundo laboral contemporáneo.

Los resultados finales de CompanyGame son el informe global al finalizar la simulación. Este documento resume el desempeño de cada equipo durante todos los periodos y determina quiénes fueron los más exitosos en gestionar su empresa virtual. Participaron 2.355 estudiantes de 373 universidades, con la supervisión de 754 docentes. Este evento se llevó

a cabo entre marzo y mayo de 2025, y culminó con una fase final donde los mejores equipos de cada categoría compitieron por el título de Campeón del Reto 2025. se contó con la participación de países como España, Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Colombia, Costa Rica, Ecuador, El Salvador, Guatemala, Honduras, México, Nicaragua, Panamá, Paraguay, Perú, Portugal y República Dominicana.

## **2.6. Habilidades**

Los participantes adquieren un conjunto sólido de habilidades y competencias clave que son altamente valoradas en el mundo profesional, especialmente en áreas como administración, marketing, finanzas y gestión empresarial.

- Aprendes a analizar datos y situaciones complejas para tomar decisiones efectivas.
- Desarrollas pensamiento crítico y visión de largo plazo
- Conoce estados financieros (balances, resultados, flujos de caja)
- competencia, escasez de recursos, decisiones bajo incertidumbre.
- Trabajo en equipo.
- Liderazgo
- Resolución de problemas

## **2.7. Iconos**



*Ilustración 7 Iconos que idéntica a cada simulador*

### **Referencias**

CompanyGame. (s. f.). RETO 2025 COMPANYGAME | Desarrolla tus competencias.

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



## **XIII Reto Internacional en simulación de negocio**

**CompanyGame otorga el Certificado de Coordinador del Reto a**

**Nelson Ariel Guevara clavijo**

en representación de **Fundación Universitaria Compensar**

por su labor de acompañamiento y guía a sus estudiantes en el XIII Reto Internacional CompanyGame en Simulación de Negocios, demostrando calidad académica, donde los estudiantes han practicado la gestión empresarial en un entorno competitivo.



**Alberto Marín**  
**CompanyGame**  
**CEO**



# Informe Instituciones ACBSP 2024

## 1. Descripción del torneo

**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.

### a. Objetivos



#### Análisis del Perfil Competencial

A continuación, se muestran a detalle los resultados del nivel de perfil competencial por cada categoría para los equipos clasificados. Los valores obtenidos por estos equipos, por el simple hecho de haber completado el ejercicio, deben ser muy positivos. Corresponderá a cada institución evaluar si los equipos clasificados son representativos de la globalidad de sus estudiantes o si es una muestra diferenciada.

- 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.
- Facilitar la mejora de programas de estudios y garantizar el desarrollo de competencias por parte de sus estudiantes.



## Estudiantes

- experiencia educativa que les permitirá ampliar sus conocimientos gestionando en equipo una empresa virtual durante cuatro años.
- Generar una experiencia internacional de gestión empresarial para impulsar el desarrollo de sus competencias profesionales y mejorar su empleabilidad.
- Enriquecer y desarrollar su espíritu empresarial para la dirección y gerencia.

## b. Categorías y simuladores

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

Los simuladores que se hacen uso en cada categoría están diferenciados para que sean acordes a cada perfil.

### PreGrado

Administración



Negocios Internacionales



Finanzas



Marketing



### PostGrado



## c. Etapas

### Fases del Torneo

#### SEMANA 1

Estudiar el caso y completar el cuestionario inicial.

#### 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 3, 4 y 5

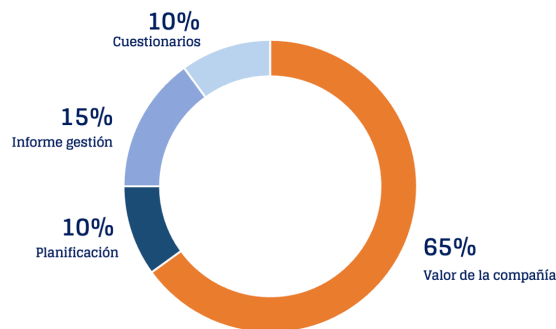
Completar 4 rondas de decisión y diferentes cuestionarios.

#### SEMANA 6

Elaborar un Informe de Gestión de la compañía simulada (grabación de 5 minutos en video + 12 dispositivas).

## Sistema de evaluación

- La clasificación de cada una de las categorías se obtiene a partir de los siguientes parámetros



#### ESCALA DE 1,000 pts

a) Valor de la compañía =

650 \* (valor obtenido/valor máximo)

b) Planificación=

100 \* (puntuación en rúbrica de evaluación comité)

c) Informe gestión (incluye video) =

150 \* (puntuación en rúbrica de evaluación comité)

d) Test Intermedio =

100 (25 puntos por cuestionario respondido)

**TOTAL = a + b + c + d**

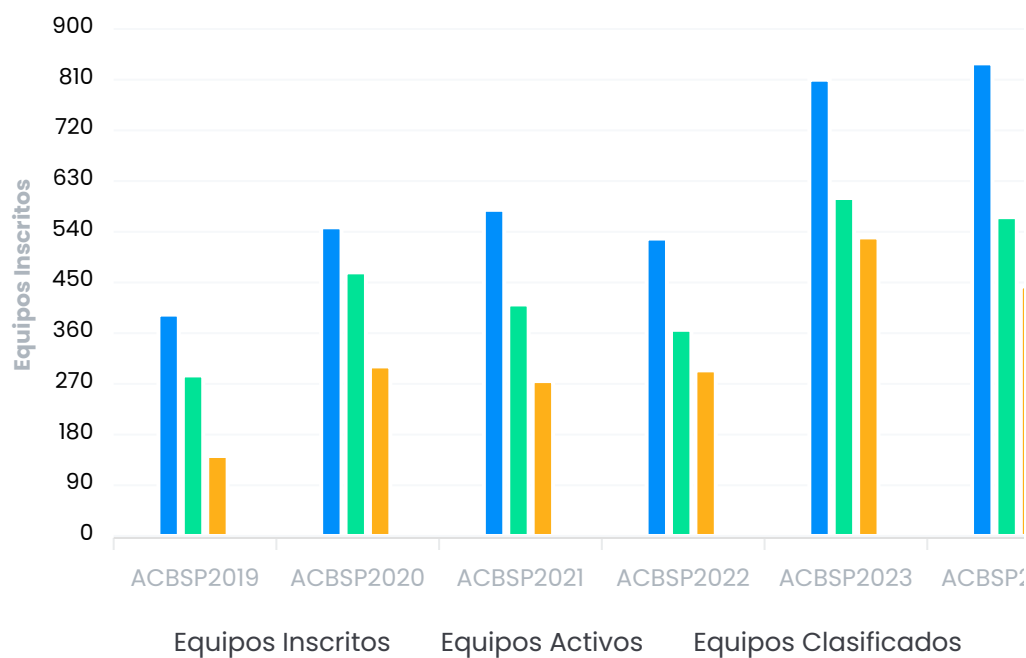
## Participación histórica Torneo ACBSP-CompanyGame

Volumen de equipos inscritos en las diferentes ediciones del Torneo ACBSP-CompanyGame

Ciente	Equipos Inscritos	Equipos Activos	Equipos Clasificados	Activos s. Inscritos (%)	Clasificados s. Inscritos (%)
ACBSP2019	393	285	142	72.52	36.13
ACBSP2020	548	468	301	85.40	54.93

Cliente	Equipos Inscritos	Equipos Activos	Equipos Clasificados	Activos s. Inscritos (%)	Clasificados s. Inscritos (%)
ACBSP2021	579	411	275	70.98	47.50
ACBSP2022	528	366	294	69.32	55.68
ACBSP2023	810	600	530	74.07	65.43
ACBSP2024	839	566	443	67.46	52.80

## Participación histórica Torneo ACBSP-CompanyGame



## Participación total ACBSP 2024

Equipos de su institución en edición ACBSP2024

Competicion	Equipos Inscritos	Equipos Activos	Equipos Clasificados	Activos s. Inscritos (%)	Clasificados s. Inscritos (%)
Administración	253	181	145	71.54	57.31
Finanzas y Contaduría	186	127	104	68.28	55.91
Marketing	156	103	80	66.03	51.28
Negocios Internacionales	185	108	74	58.38	40
Postgrado	59	47	40	79.66	67.80

## Participación total ACBSP 2024

Instituciones participantes en el Torneo. (Una institución inscribe equipos en más de una categoría)

Competicion	Número Países	Instituciones Inscritas
Administración	8	41
Finanzas y Contaduría	7	33
Marketing	6	30
Negocios Internacionales	7	33

Competicion	Número Países	Instituciones Inscritas
Postgrado	4	11

## Participación Fundación Universitaria Compensar Torneo ACBSP2024

Equipos de su institución en edición ACBSP2024

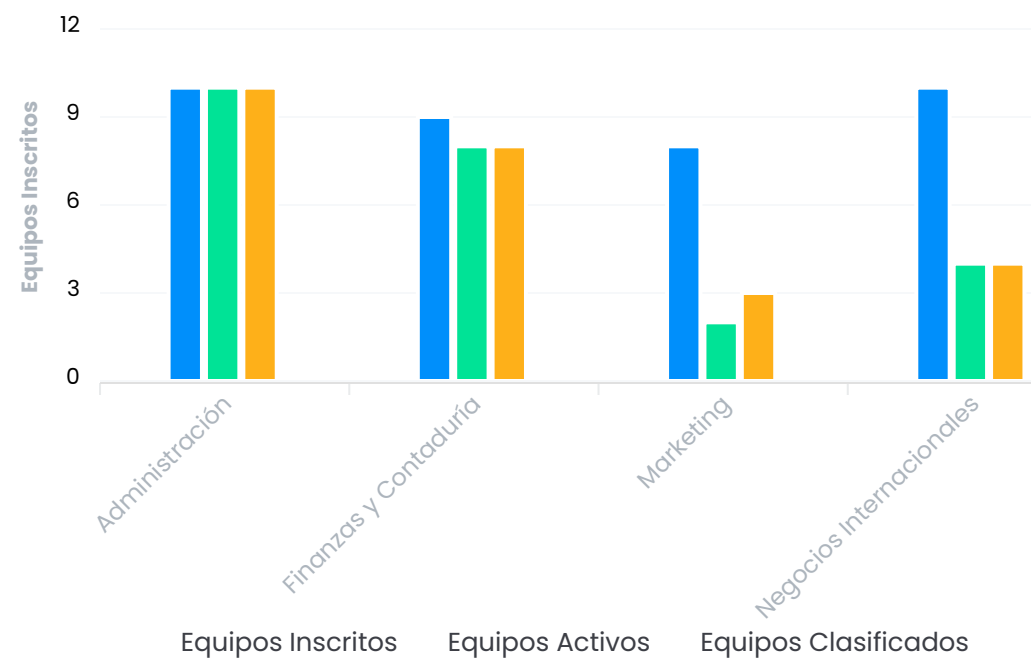
Competicion	Equipos Inscritos	Equipos Activos	Equipos Clasificados	Activos s. Inscritos (%)	Clasificados s. Inscritos (%)
Administración	10	10	10	100	100
Finanzas y Contaduría	9	8	8	88.89	88.89
Marketing	8	2	3	25	37.50
Negocios Internacionales	10	4	4	40	40

## Participación Fundación Universitaria Compensar ACBSP2024

Historial participación de su institución

Edición	Equipos Inscritos	Equipos Activos	Equipos Clasificados	Activos s. Inscritos (%)	Clasificados s. Inscritos (%)
ACBSP2022	9	1	0	11.11	0
ACBSP2023	9	6	4	66.67	44.44
ACBSP2024	37	24	25	64.86	67.57

# Participación Fundación Universitaria Compensar ACBSP2024





Naturalmente, las conclusiones no pueden ser las mismas si el número de equipos inscritos han sido 2 que si han sido 10. El nivel de representatividad de 2 equipos es bajo en términos cuantitativos, aunque pueden aportar información relevante desde el punto de vista cualitativo, si resulta que la institución ha presentado a equipos especialmente escogidos.

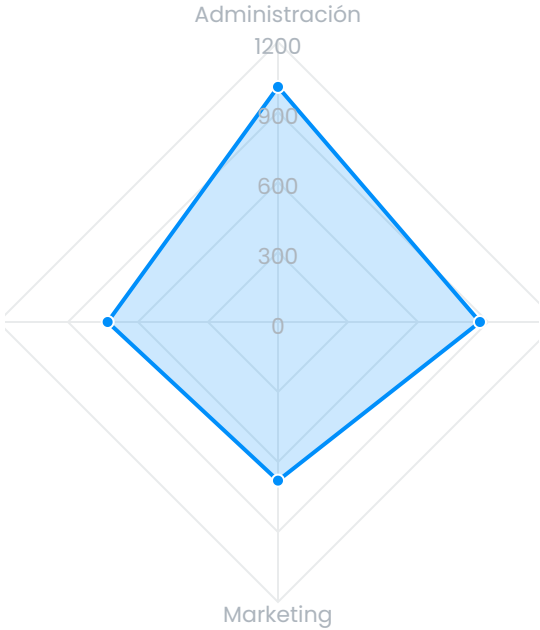
Por poner un ejemplo, no es lo mismo que una institución clasifique a un solo equipo en 1ª posición a que otra consiga clasificar a 8 equipos entre los 30 primeros. Es por ello, que para determinar la posición en la que ha quedado en lugar de utilizar el Ranking Final por instituciones(es el valor medio de los equipos clasificados de la institución) se ha optado por introducir el concepto de Ranking Indexado.

## Ranking Torneo ACBSP – CompanyGame 2024

Posición en el ranking de instituciones según el Ranking Indexado

Categoría	Posición Ranking Instituciones
Administración	3
Finanzas y Contaduría	13
Marketing	21
Negocios Internacionales	16

## Puntuación media Fundación Universitaria Compensar ACBSP2024



## Puntuación media ranking de Fundación Universitaria Compensar

Valor medio de equipos clasificados en los ítems evaluados

Competicion	Evaluación Valor Cia	Evaluación plan de acción	EvaluaciónInforme Final	Cuestionarios	Ranking final
Administración	531.87	81.43	129.74	100	834.42
Finanzas y Contaduría	439.52	82.14	128.65	100	750.32
Marketing	412.01	86.67	131.54	100	730.22
Negocios Internacionales	468.81	80	127.50	100	776.31

## Ranking Indexado de la Fundación Universitaria Compensar

Porcentaje de alumnos activos respecto inscritos

Categoríaa	Equipos Inscritos	Equipos Clasificados	Ranking Final	Ranking Indexado
Administración	10	10	834.42	1007.56
Finanzas y Contaduría	9	8	750.32	865.57
Marketing	8	3	730.22	679.83
Negocios Internacionales	10	4	776.31	730.12

# Equipos participantes de la Fundación Universitaria Compensar

Ranking equipos inscritos

Competición	Equipo	Posición	Evaluación Valor Cía	Evaluación plan de acción	Evaluación Informe Final	Cuestionari
Negocios Internacionales	E15_ADMINTEAM	19	548.34	88.57	136.15	100
Negocios Internacionales	E15_MASTERMINDS	35	443.35	94.29	138.46	100
Negocios Internacionales	E15_LOS PROFESIONALES	36	464.95	82.86	126.92	100
Negocios Internacionales	E15_ADMINISTRATION PFF	52	418.58	54.29	108.46	100
Negocios Internacionales	E15_FYNPI4	0	332.78	0.00	0.00	0
Negocios Internacionales	E15_FYNPI5	0	334.89	0.00	0.00	25
Negocios Internacionales	E15_FYNPI6	0	351.06	0.00	0.00	25
Negocios Internacionales	E15_FYNPI1	0	347.89	0.00	0.00	0
Negocios Internacionales	E15_FYNPI2	0	348.49	91.43	0.00	25
Negocios Internacionales	E15_FYNPI3	0	341.39	0.00	0.00	25
Marketing	E15_TEAM PRO	50	447.75	85.71	133.85	100
Marketing	E15_METAMORFOS	51	441.45	80.00	138.46	100
Marketing	E15_BIOSFERA	64	346.83	94.29	122.31	100
Marketing	E15_CIRCULO DORADO	0	322.76	0.00	0.00	0
Marketing	E15_TWO HANDS	0	326.96	0.00	0.00	0
Marketing	E15_STORYTELLERS	0	338.30	0.00	0.00	0
Marketing	E15_3VOLUTION	0	345.57	0.00	0.00	0
Marketing	E15_AGUATICOS	0	363.91	54.29	0.00	25
Finanzas y Contaduría	E15_JKL NEXUS	43	521.29	68.57	140.77	100
Finanzas y Contaduría	E15_TRINITY	47	494.84	71.43	150.00	100
Finanzas y Contaduría	E15_EQUILIBRIO CONTABLE	50	487.76	88.57	126.92	100
Finanzas y Contaduría	E15_GOVERNANCE GROUP ORGANIZATION	52	465.89	80.00	126.92	100
Finanzas y Contaduría	E15_APEX ACCOUNTING TAXES	53	460.89	85.71	122.31	100
Finanzas y Contaduría	E15_INVEST-MEN	73	387.17	82.86	110.77	100

Competición	Equipo	Posición	Evaluación Valor Cia	Evaluación plan de acción	EvaluaciónInforme Final	Cuestionari
Finanzas y Contaduría	E15_ACCOUNT INNOVATVION	74	355.30	100.00	122.31	100
Finanzas y Contaduría	E15_JCS	78	343.02	80.00	129.23	100
Finanzas y Contaduría	E15_INNOVATE CREW	0	338.22	0.00	0.00	0
Administración	E15_THE LOGISTICS	1	650.00	97.14	143.08	100
Administración	E15_MARSONI CORPS	29	595.70	74.29	140.77	100
Administración	E15_STRATTON OAKMONT	32	599.93	85.71	122.31	100
Administración	E15_2LOS ESTRATEGAS	39	576.89	80.00	131.54	100
Administración	E15_MENTES GERENCIALES	53	511.54	85.71	143.08	100
Administración	E15_LOS ESTRATEGAS	66	478.63	88.57	145.38	100
Administración	E15_THREE IN ONE	77	515.53	97.14	78.46	100
Administración	E15_EL TRIDENTE	103	400.81	91.43	122.31	100
Administración	E15_CAMBIO ESTRATEGICO	116	393.06	20.00	140.77	100
Administración	E15_HGANP	119	596.64	94.29	0.00	100

## Nivel de alcance en las evaluaciones

Porcentaje de la puntuación conseguida en cada ítem evaluado. Equipos clasificados.

Competición	Equipo	Posición	Alcance Valor Compañía	Alcance Plan de Actuación	Alcance Informe Gestión	Alcance Cuestionarios	Alcance Total
Negocios Internacionales	E15_ADMINTEAM	19	84.36	88.57	90.77	100.00	87.31
Negocios Internacionales	E15_MASTERMINDS	35	68.21	94.29	92.31	100.00	77.61
Negocios Internacionales	E15_LOS PROFESIONALES	36	71.53	82.86	84.62	100.00	77.47
Negocios Internacionales	E15_ADMINISTRATION PFF	52	64.40	54.29	72.31	100.00	68.13
Marketing	E15_TEAM PRO	50	68.88	85.71	89.23	100.00	76.73
Marketing	E15_METAMORFOS	51	67.92	80.00	92.31	100.00	75.99
Marketing	E15_BIOSFERA	64	53.36	94.29	81.54	100.00	66.34
Finanzas y Contaduría	E15_JKL NEXUS	43	80.20	68.57	93.85	100.00	83.06
Finanzas y Contaduría	E15_TRINITY	47	76.13	71.43	100.00	100.00	81.63
Finanzas y Contaduría	E15_EQUILIBRIO CONTABLE	50	75.04	88.57	84.62	100.00	80.33

Competicion	Equipo	Posición	Alcance Valor Compañía	Alcance Plan de Actuación	Alcance Informe Gestión	Alcance Cuestionarios	Alcance Total
Finanzas y Contaduría	E15_GOVERNANCE GROUP ORGANIZATION	52	71.68	80.00	84.62	100.00	77.28
Finanzas y Contaduría	E15_APEX ACCOUNTING TAXES	53	70.91	85.71	81.54	100.00	76.89
Finanzas y Contaduría	E15_INVEST-MEN	73	59.56	82.86	73.85	100.00	68.08
Finanzas y Contaduría	E15_ACCOUNT INNOVATVION	74	54.66	100.00	81.54	100.00	67.76
Finanzas y Contaduría	E15_JCS	78	52.77	80.00	86.15	100.00	65.22
Administración	E15_THE LOGISTICS	1	100.00	97.14	95.38	100.00	99.02
Administración	E15_MARSONI CORPS	29	91.65	74.29	93.85	100.00	91.08
Administración	E15_STRATTON OAKMONT	32	92.30	85.71	81.54	100.00	90.79
Administración	E15_2LOS ESTRATEGAS	39	88.75	80.00	87.69	100.00	88.84
Administración	E15_MENTES GERENCIALES	53	78.70	85.71	95.38	100.00	84.03
Administración	E15_LOS ESTRATEGAS	66	73.63	88.57	96.92	100.00	81.26
Administración	E15_THREE IN ONE	77	79.31	97.14	52.31	100.00	79.11
Administración	E15_EL TRIDENTE	103	61.66	91.43	81.54	100.00	71.45
Administración	E15_CAMBIO ESTRATEGICO	116	60.47	20.00	93.85	100.00	65.38
Administración	E15_HGANP	119	91.79	94.29	0.00	100.00	0.00

## Actividad Equipos

Datos por equipo

Competicion	Equipo	ValorVariable	Posicion Ranking Valor Compañía	Num. Paginas Vistas	Tiempo Total
Administración	E15_2LOS ESTRATEGAS	2454	38	947	1152
Administración	E15_CAMBIO ESTRATEGICO	1672	167	334	427
Administración	E15_EL TRIDENTE	1705	155	780	822
Administración	E15_HGANP	2538	27	1646	986
Administración	E15_LOS ESTRATEGAS	2036	97	986	1997
Administración	E15_MARSONI CORPS	2534	28	1847	1553

Competicion	Equipo	ValorVariable	Posicion Ranking Valor Compañía	Num. Paginas Vistas	Tiempo Total
Administración	E15_MENTES GERENCIALES	2176	78	574	708
Administración	E15_STRATTON OAKMONT	2552	26	2183	1431
Administración	E15_THE LOGISTICS	2765	1	1712	1388
Administración	E15_THREE IN ONE	2193	76	1086	1051
Finanzas y Contaduría	E15_ACCOUNT INNOVATVION	1706	133	147	166
Finanzas y Contaduría	E15_APEX ACCOUNTING TAXES	2213	71	789	841
Finanzas y Contaduría	E15_EQUILIBRIO CONTABLE	2342	59	994	392
Finanzas y Contaduría	E15_GOVERNANCE GROUP ORGANIZATION	2237	68	653	661
Finanzas y Contaduría	E15_INNOVATE CREW	1624	165	0	0
Finanzas y Contaduría	E15_INVEST-MEN	1859	101	370	317
Finanzas y Contaduría	E15_JCS	1647	155	930	478
Finanzas y Contaduría	E15_JKL NEXUS	2503	49	241	402
Finanzas y Contaduría	E15_TRINITY	2376	56	353	188
Marketing	E15_3VOLUTION	2469	117	0	0
Marketing	E15_AGUATICOS	2600	103	30	85
Marketing	E15_BIOSFERA	2478	115	176	153
Marketing	E15_CIRCULO DORADO	2306	147	0	0
Marketing	E15_METAMORFOS	3154	74	367	725
Marketing	E15_STORYTELLERS	2417	126	-3	-15
Marketing	E15_TEAM PRO	3199	69	1001	1932
Marketing	E15_TWO HANDS	2336	140	-3	-15
Negocios Internacionales	E15_ADMINISTRATION PFF	2771	67	1010	1064
Negocios Internacionales	E15_ADMINTEAM	3630	27	571	962
Negocios Internacionales	E15_FYNPI1	2303	134	15	24
Negocios Internacionales	E15_FYNPI2	2307	115	6	15
Negocios Internacionales	E15_FYNPI3	2260	145	2	15
Negocios Internacionales	E15_FYNPI4	2203	181	0	0
Negocios Internacionales	E15_FYNPI5	2217	163	0	0

Competicion	Equipo	ValorVariable	Posicion Ranking Valor Compañía	Num. Paginas Vistas	Tiempo Total
Negocios Internacionales	E15_FYNPI6	2324	108	3	22
Negocios Internacionales	E15_LOS PROFESIONALES	3078	50	591	447
Negocios Internacionales	E15_MASTERMINDS	2935	1	993	1189