APRENDER EN LA ERA DE LA DISTRACCIÓN: UN RETO DE NEGOCIOS PARA RECUPERAR EL APRENDIZAJE DE CALIDAD



Vivimos en un momento en que la capacidad de aprender profundamente está siendo amenazada. Las redes sociales, el entretenimiento en streaming, los videojuegos, las compras en línea y el uso indiscriminado de la inteligencia artificial están reconfigurando la manera en que los jóvenes leen, piensan y aprenden. La atención se fragmenta, la comprensión lectora disminuye y el pensamiento crítico e independiente cede terreno ante la inmediatez digital.

Esta preocupación no nace de un discurso apocalíptico sino de la experiencia cotidiana de quienes enseñamos. Como docentes de la Escuela de Negocios del ITESO, reconocemos que quizás las mejores respuestas a este desafío puedan venir de los propios jóvenes: de quienes lo viven desde adentro, lo entienden mejor que nadie y tienen la creatividad y el compromiso para imaginar soluciones reales.

Este concurso reta a diseñar una **idea de negocio viable, con crecimiento sostenible y sustentable**, que pretenda resolver alguno(s) de los siguientes problemas:

- **Distracción digital y competencia por la atención**[1]: uso excesivo o no intencional de redes sociales, videojuegos, plataformas de streaming y compras en línea que compiten con el tiempo y la energía cognitiva dedicados al aprendizaje.
- **Disminución de la comprensión lectora profunda:** dificultad creciente para leer con profundidad, retener información y construir significado a partir de textos complejos.
- **Atención fragmentada y dificultad para concentrarse:** incapacidad progresiva de sostener el enfoque en una sola tarea por periodos prolongados, consecuencia de entornos digitales diseñados para interrumpir.

- **Debilitamiento del pensamiento crítico e independiente:** tendencia a delegar el análisis, la opinión y la toma de decisiones a algoritmos o herramientas de IA, sin desarrollar el juicio propio[2].
- **Dependencia tecnológica para resolver problemas:** dificultad creciente de los jóvenes para enfrentar situaciones nuevas sin recurrir de inmediato a un dispositivo o herramienta digital, lo que inhibe el desarrollo de la tolerancia a la frustración, la creatividad y el pensamiento autónomo ante la incertidumbre.
- **Ciberacoso y deterioro del bienestar socioemocional:** exposición a dinámicas de hostigamiento, exclusión y violencia simbólica en entornos digitales que afectan la salud emocional, la autoestima y la capacidad de los jóvenes para construir relaciones sanas y participar plenamente en su proceso de aprendizaje.
- **Uso problemático de plataformas digitales y conductas adictivas:** consumo compulsivo e incontrolado de redes sociales, videojuegos, streaming y otras plataformas diseñadas para maximizar el tiempo de pantalla, generando patrones de uso que deterioran el sueño, la motivación académica y la capacidad de autorregulación.
- **Desinformación y dificultad para evaluar la calidad de la información:** proliferación de contenidos falsos, sesgados o generados por inteligencia artificial que circulan sin filtro en entornos digitales, dificultando que los jóvenes distingan fuentes confiables, evalúen evidencias y construyan criterio propio sobre la realidad.

Para dar forma a la propuesta, se deberá seleccionar un **problema específico que se desee resolver** y seleccionar **máximo 3 competencias** que estructurarán el enfoque de su solución / idea de negocio. Se podrán elegir hasta 2 competencias de la misma carrera si así se decide. El catálogo completo con las 24 competencias de las 8 carreras de la Escuela de Negocios ITESO se encuentra en el Anexo al final de esta convocatoria.

Para trabajar en la propuesta de solución, los participantes contarán con el acompañamiento de docentes y especialistas en cada disciplina, quienes orientarán el análisis del problema seleccionado y la construcción de la propuesta desde la perspectiva de competencias seleccionadas.

Se elaborará un entregable final que muestre el desarrollo del proyecto: entendimiento del contexto, análisis e identificación del problema, competencias seleccionadas, propuesta de solución y análisis de factibilidad y sostenibilidad de la idea de negocio.

Las propuestas serán presentadas ante un jurado calificador con experiencia en los ámbitos docente, empresarial, emprendedor y/ o de gobierno, el cual evaluará:

- **Originalidad e impacto de la propuesta:** ideas innovadoras que aporten beneficios claros a estudiantes y comunidades educativas frente al problema de la distracción digital y la pérdida de calidad en el aprendizaje.
- **Fundamento en competencias de egreso:** claridad en la identificación del problema específico abordado y coherencia entre las competencias seleccionadas del catálogo y el diseño de la solución propuesta.
- **Viabilidad y crecimiento sostenible y sustentable:** análisis de costos, modelo de negocio y capacidad de la propuesta para crecer de manera responsable en el mediano y largo plazo.

- **Uso de herramientas y metodologías:** integración de marcos y técnicas vistas en los talleres para el diseño, validación y presentación de la propuesta.
- **Impacto social y ética en el uso de la tecnología:** capacidad de la propuesta para generar un cambio positivo en hábitos de aprendizaje y promover un uso responsable e intencional de la tecnología en entornos educativos.
- **Presentación final de la propuesta ante el panel de jurados.**

Nota: En consonancia con las reflexiones contemporáneas sobre inteligencia artificial y desarrollo humano[3], esta convocatoria reconoce que el valor de la tecnología radica en su capacidad para fortalecer —y no sustituir— las capacidades humanas de comprender, discernir, crear y actuar responsablemente.

Esta convocatoria es para ti si:

- Tienes interés en estudiar en cualquiera de las carreras de negocios ofrecidas en ITESO:
  - Administración de Empresas y Emprendimiento
  - Comercio y Negocios Globales
  - Contaduría y Gobierno Corporativo
  - Finanzas
  - Hospitalidad y Turismo
  - Mercadotecnia y Dirección Comercial
  - Negocios y Mercados Digitales
  - Recursos Humanos y Talento Organizacional
- Estás estudiando la preparatoria y cursas el **quinto semestre en adelante.**
- Cuentas con un promedio mínimo comprobable de **90.**

Toma en cuenta los siguientes puntos:

- Es necesario que tengas la posibilidad de trasladarte al ITESO para asistir a los talleres y asesorías durante el desarrollo de tu proyecto.
- Es indispensable que tengas disponibilidad de presentarte en el ITESO y compromiso por asistir a los talleres y asesorías de capacitación.
- Recuerda que tu **registro es individual, sin embargo, asistirás a un "bootcamp" en donde se armarán equipos de 3 personas para concursar por un 1er, 2do o 3er lugar**
  - Un bootcamp es una experiencia intensiva, práctica y colaborativa en la que los participantes desarrollan habilidades, resuelven retos reales y aprenden haciendo a través de dinámicas creativas.
- Es parte de la convocatoria estar admitida al ITESO en el periodo de otoño (agosto) 2027. Esto es, contar con tu número de expediente que se genera a partir del llenado de tu solicitud. Inícialo **aquí**. Recibirás tu carta de admisión ya sea por haber aprobado el examen o por contar con pase automático.
  - Consulta las próximas fechas de examen de admisión: **https://bit.ly/ExámenesAdmisión**

Nota: esto no te compromete a ingresar a la universidad, el objetivo es que recibas el acompañamiento adecuado durante tu proceso de postulación al concurso.

Mecánica del concurso

1er etapa - Registro

- Completa tu registro en el siguiente enlace: **Retos preuniversitarios**
- Una vez que realices tu registro, ingresa al botón de "Mi Perfil" ubicado en la página de **concursos.iteso.mx**
- Sube en **"Mi Perfil"** la siguiente documentación:
  - Kardex de preparatoria para comprobar tu promedio
  - Carta intención. Debe responder las siguientes preguntas:
    -¿Por qué quiero estudiar esta carrera?
    -¿Por qué deseo ingresar al ITESO?
    -Máximo 2 cuartillas
    -Formato libre
    -Dirigido "a quien corresponda"
- Carta de uso de imagen ITESO – **Descarga aquí**
  -Consulta cómo llenar la carta uso de imagen con este ejemplo **https://bit.ly/EjemploCartaITESO**
- La fecha límite para tu registro y envío de documentación es el **5 de marzo.**

A medida que vayas completando esta etapa, confirmaremos tu participación. Podrás consultar el programa de actividades en la plataforma al acceder a tu cuenta 2 semanas antes de iniciar el reto.

2da etapa - Proceso formativo

- La dinámica se desarrollará del **10 de marzo al 12 de abril** en el que se impartirán talleres en el ITESO y se promoverá el trabajo en equipo de manera presencial.
- Cada equipo deberá enviar un video con la presentación de su propuesta.
- El **comité evaluador de especialistas** en las áreas de docente, empresarial, emprendedor y/o de gobierno revisará todas las propuestas recibidas. Este comité seleccionará a los **6 mejores proyectos** a partir de los criterios de evaluación antes mencionados.
- Los equipos seleccionados pasarán a la fase final, donde deberán presentar sus propuestas exponiendo el trabajo realizado ante el jurado de alto nivel.
- Esta presentación final permitirá a los participantes recibir retroalimentación directa

Se premiarán a los tres mejores equipos:

- **Primer lugar:** Cada integrante del equipo obtendrá una beca del **50%** para estudiar una de las opciones de carreras de negocio antes mencionadas en el ITESO.
- **Segundo lugar:** Cada integrante del equipo obtendrá una beca del **30%** para estudiar una de las opciones de carreras de negocio antes mencionadas en el ITESO.
- **Tercer lugar:** Cada integrante del equipo obtendrá una beca del **20%** para estudiar una de las opciones de carreras de negocio antes mencionadas en el ITESO.

Nota: La beca se aplicará únicamente para ingresar en el periodo de otoño 2027 (agosto). Beca no transferible para otra carrera en ITESO ni a favor de terceros. Si en el futuro, por razones de vocación las estudiantes solicitan cambio de carrera, se perderán los derechos sobre la beca.

Se realizará una publicación de los ganadores en CRUCE, el semanario del ITESO, y se les otorgará un reconocimiento a todos los finalistas. La sesión de presentación de proyectos y premiación podrá ser grabada. Además, se harán publicaciones especiales en redes sociales, página web del ITESO, entre otros medios.

Fechas importantes:

- **Fecha límite de inscripción:** viernes 5 de marzo del 2027
- **Bootcamp:** miércoles 10 de marzo de 16:00 a 20:00hrs, en las salas colaborativas.
- **Asesorías de proyectos:** del 16 al 19 de abril de manera virtual.
- **Presentación de proyectos:** viernes 19 de abril, de 15:00 a 20:00hrs.
- **Resultados:** lunes 12 de abril, 17:00hrs, vía correo electrónico.

Restricciones:

- Esta convocatoria está dirigida exclusivamente a estudiantes que estén actualmente en preparatoria o que, al graduarse, no hayan cursado estudios en otra universidad.
- Solo podrás inscribirte en un único reto preuniversitario, por lo que no se permitirá la participación en más de uno simultáneamente.
- Para que el reto pueda llevarse a cabo, es necesario contar con al **menos 21 participantes.** Si no se alcanza este número mínimo, no será posible realizar la apertura del reto y podrás sumarte a otro en caso de ser de tu interés.
- Como parte del proceso de participación, es indispensable contar con su número de expediente. Para ello, es necesario que cada integrante esté registrado en la página de **admision.iteso.mx**

**Al registrarte aceptas el aviso de privacidad de ITESO y el uso de tu imagen y voz para ser difundida en Redes social del ITESO en caso de ser seleccionadas.*

Anexo
-Catálogo de competencias-

Administración de Empresas y Emprendimiento:

- Toma de decisiones basadas en datos
- Trabajo colaborativo y en entrono multiculturales/transgeneracionales
- Entender entornos complejos, y la empresa como un sistema interrelacionado

Comercio y Negocios Globales

- Diseñar y negociar modelos de comercialización para los mercados internacionales que cumplan con sus respectivos marcos legales y jurídicos, para realizar operaciones de compraventa exitosas.
- Diseñar e implementar estrategias de cadena de suministro internacional sustentables y apoyadas en el uso de tecnologías de información y comunicación.
- Emprender procesos de intercambio comercial internacional que generen bienestar social y económico sustentable.
- Optimizar tiempos y costos en la distribución internacional cumpliendo con los requerimientos del cliente.

Contaduría y Gobierno Corpor

- Analizar información financiera, fiscal y corporativa mediante tecnología, datos e inteligencia artificial.
- Evaluar riesgos, control interno, auditoría y cumplimiento normativo.
- Aplicar gobierno corporativo, ética y sostenibilidad para generar valor.

Finanzas

- Desarrollar estrategias de inversión y financiamiento para maximizar el valor económico y social de las organizaciones.
- Gestionar estrategias bursátiles ante mercados financieros cambiantes para optimizar portafolios de inversión.
- Analizar datos financieros masivos, a fin de construir conocimiento que derive en una mejor toma de decisiones.

Hospitalidad y Turismo

- Tomar decisiones estratégicas en el sector turístico, analizando información del mercado y resultados financieros.
- Administrar empresas y servicios turísticos, optimizando recursos, costos y rentabilidad con enfoque sostenible.

- Liderar equipos en organizaciones turísticas, impulsando innovación y experiencias de alta calidad para el cliente.

Mercadotecnia y Dirección Comercial

- Diseñar estrategias de mercadotecnia, ventas y servicio al cliente (Comercialización) centradas en el cliente, identificando necesidades, oportunidades de mercado y beneficios esperados para generar valor económico, social y ambiental mediante modelos de negocio sostenibles.
- Analizar mercados y toma decisiones estratégicas basadas en datos, utilizando herramientas de inteligencia de mercados, analítica y tendencias del entorno para diagnosticar, predecir comportamientos y fortalecer la competitividad organizacional.
- Liderar procesos de innovación comercial y desarrollo de experiencias de valor, coordinando equipos multidisciplinarios para crear productos, servicios y experiencias omnicanal que fortalezcan la relación con los clientes y el crecimiento de las organizaciones.

Negocios y Mercados Digitales

- Experimentar con ideas, analizar resultados y convertir proyectos digitales en oportunidades reales de negocio.
- Descubrir nuevas tecnologías y pensar cómo aplicarlas para resolver problemas, mejorar experiencias e impulsar la innovación.
- Ayudar a empresas, emprendimientos y organizaciones a adaptarse a un mundo digital en constante transformación.

Recursos Humanos y Talento Organizacional

- Diseñar e implementar estrategias de gestión del talento humano, desarrollando procesos de atracción, selección, integración, desarrollo y retención de personas, alineados con los objetivos organizacionales y el bienestar de los colaboradores.
- Analizar y transformar organizaciones mediante la gestión de personas, utilizando datos, tecnologías y metodologías de recursos humanos para mejorar la productividad, la cultura organizacional y la toma de decisiones.
- Liderar iniciativas de desarrollo organizacional y relaciones laborales, promoviendo entornos de trabajo éticos, inclusivos y sostenibles que favorezcan la calidad de vida, el respeto a los derechos humanos y el logro de resultados organizacionales.