FGAD – PUCP | FutureLab | Madrid Inmobiliaria

Bases

10mo Concurso de Ciencias de la Gestión - PUCP 2026

I. Presentación

La Facultad de Gestión y Alta Dirección (FGAD) de la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP) como instancia que promueve la formación integral de profesionales en gestión capaces de afrontar los requerimientos actuales de las organizaciones en el mundo presenta el 10º Concurso de Ciencias de la Gestión – PUCP 2026. En la presente edición la Facultad une esfuerzos con FutureLab en la organización y Madrid Inmobiliaria que nos propone un desafío a enfrentar.

Este concurso consiste en una competencia de aplicación práctica de los conocimientos y habilidades en gestión en la que participan equipos conformados por alumnos de la FGAD en su base, promoviendo la participación de estudiantes de otras facultades para promover un trabajo interdisciplinario. En un mundo donde la Inteligencia Artificial Generativa está redefiniendo industrias y profesiones, este concurso es una plataforma de aprendizaje experiencial donde futuros líderes identifican soluciones de alto impacto, utilizando la inteligencia artificial como herramienta y como colaboradora esencial en el proceso creativo y de resolución de problemas complejos.

La iniciativa parte de la necesidad de acercar a los estudiantes a situaciones que simulen la vida profesional de un gestor, en las que puedan aplicar los conocimientos y desplegar las habilidades que se imparten y promueven al interior de las aulas. Por otro lado, este concurso fomenta espacios de competencia e interacción de los alumnos, con enfoque multidisciplinario bajo el enfoque de la ciencia de la gestión, al mismo tiempo que desarrollan su capacidad de liderazgo y trabajo en equipo

El concurso está organizado en dos grandes fases. En la primera fase, selección intermedia, todos los equipos seleccionados inician el reto con dos sesiones y una evaluación de un jurado especializado que seleccionará los 05 mejores para continuar el proceso. Para la segunda fase, que incluye el proceso de prototipado, mentoría y presentación final, luego de lo cual se definirá el equipo con mayor puntaje.

II. Objetivos y logros de aprendizaje

- Promover el conocimiento, desarrollo de competencias y habilidades de gestión entre los alumnos de la Facultad de Gestión y Alta Dirección y de otras facultades de la PUCP.

- Ofrecer espacios de intercambio y acercamiento a los alumnos en los que pueden desarrollar su capacidad de trabajo en equipo, negociación y liderazgo.

- Acercar a los alumnos a situaciones y retos reales que tendrán que enfrentar aplicando conocimientos teóricos, uso de tecnología, herramientas y criterio personal.

Al finalizar el Concurso 2026, cada participante habrá desarrollado capacidades concretas como Innovador / Innovadora Digital con GenAI:

- Co-crear con IA para resolver problemas: Identificar problemas clave y generar soluciones innovadoras trabajando con herramientas de IA Generativa como 'coworker', aplicando frameworks de innovación.

- Analizar y transformar procesos con visión de IA: Evaluar procesos empresariales reales, detectar oportunidades de mejora y proponer soluciones con impacto tangible.

- Liderar en entornos colaborativos humano-IA: Fomentar dinámicas de trabajo interdisciplinarias donde la IA forme parte activa del proceso creativo y de validación.

- Evaluar y comunicar innovaciones de forma ética y estratégica: Analizar propuestas considerando viabilidad, escalabilidad, impacto social y aspectos éticos, y presentarlas con claridad ante audiencias diversas.

- Desarrollar y presentar un business case: Construir el argumento de negocio de una propuesta de innovación, incluyendo modelo de sostenibilidad y proyección de impacto.

III. Perfil y requisitos de los participantes

- Conformar un equipo de tres integrantes, de los cuales al menos uno debe estar matriculado en el ciclo 2026-II en la Facultad de Gestión y Alta Dirección.
- La conformación de los equipos debe ser mixto, es decir, debe contar al menos con un alumno o con una alumna.
- Ser estudiante de pregrado de la Pontificia Universidad Católica del Perú.

- Contar con disposición para trabajar de forma colaborativa e interdisciplinaria.
- Se valorará especialmente la diversidad de perfiles: gestión, ingeniería, comunicaciones, derecho, ciencias sociales, diseño, entre otros.

Obligaciones — Fase 1

- Participar activamente en dos sesiones: comprensión del problema y diseño de propuesta de valor.
- Presentar la propuesta de valor ante el jurado al finalizar la Fase 1.

Obligaciones — Fase 2 (equipos seleccionados)

- Participar en dos sesiones: desarrollo de prototipo y diseño del business case/pitch.
- Asistir a las dos rondas de mentorías programadas.
- Presentar la propuesta final ante el jurado evaluador en el "Demo Day".

Nota: El incumplimiento reiterado de asistencia o la baja participación comprobada puede resultar en la descalificación del equipo.

IV. Dinámica del Concurso

El 10° Concurso de Ciencias de la Gestión – PUCP 2026 es un concurso abierto y sin costo en el que pueden participar todos los equipos que cumplan con los requisitos estipulados en el punto III de estas bases. El Concurso se desarrolla en dos fases principales, con un proceso de selección intermedio a cargo de un jurado especializado.

Etapa Inicial — Previa al inicio del Concurso

Actividad	Descripción
Webinar de Convocatoria	Sesión informativa abierta a todos los estudiantes. Se presenta el desafío, empresa participante, dinámica del Concurso y proceso de inscripción. Lunes 2 de noviembre
Inscripción de postulantes	Periodo de inscripción grupal. Se recopila información de perfiles para el filtro de selección. Del 2 de noviembre al 6 de noviembre.
Filtro de selección	El comité organizador evalúa a los inscritos según criterios de perfil, motivación y complementariedad de equipos. Se seleccionan hasta 10 equipos y se comunica el resultado: Lunes 9 de noviembre.

Sesión de Apertura

Kick-off oficial del Concurso. Presentación del desafío, la empresa participante, las reglas del juego y los equipos. Los 10 equipos reciben la presentación completa del reto y realizan el primer acercamiento con el material de contexto.

FASE 1 · Los 10 equipos
Comprensión del problema y diseño de la propuesta de valor

Todos los equipos participan de las siguientes sesiones:

Sesión	Contenido
Sesión 1 · Comprensión del Problema (3 hrs)	Marco de Design Thinking aplicado. Técnicas de empatía, definición del usuario y del problema real. Uso de IA Generativa para acelerar el análisis del contexto y la síntesis de insights. Cada equipo formula su 'How Might We' específico.
Sesión 2 · Diseño de Propuesta de Valor (3 hrs)	Frameworks de ideación y propuesta de valor (Value Proposition Canvas, JTBD). Uso de IA Generativa para generación y evaluación de ideas. Cada equipo consolida su propuesta y prepara una presentación corta para el jurado.

PRIMER CORTE — Selección de 5 equipos finalistas

Al concluir la Fase 1, cada equipo presenta su propuesta de valor ante el **jurado especializado**, compuesto por representantes de la Empresa Participante, PUCP y FutureLab.

El jurado evaluará la solidez del análisis del problema, la creatividad y viabilidad de la propuesta, y el uso estratégico de IA Generativa durante el proceso.

FASE 2 · Los 5 equipos finalistas
Prototipado, mentoría y business case

Sesión / Actividad	Contenido
Sesión 3 Desarrollo de Prototipo (3 hrs)	Metodología de prototipado rápido. Herramientas IA Generativa para diseño, generación de contenido e interfaces. Los equipos construyen un prototipo funcional o conceptual de su solución.
Ronda de Mentoría 1	Sesiones 1:1 o grupales con expertos del equipo interno de la Empresa Participante y FutureLab. Foco en la validez técnica, comercial y de impacto de la solución propuesta.
Sesión 4 · Business Case y Pitch (3 hrs)	Construcción del business case: modelo de negocio, proyección de impacto, escalabilidad y viabilidad. Preparación del pitch final: estructura narrativa, storytelling con datos y manejo de preguntas.
Ronda de Mentoría 2	Segunda ronda de mentorías. Retroalimentación final sobre el prototipo y el pitch. Pueden participar también docentes PUCP invitados como mentores (sujeto a disponibilidad).

Demo Day — Presentación Final y Premiación

Los 5 equipos finalistas presentan sus propuestas completas ante el jurado y una audiencia ampliada (empresa, docentes, comunidad PUCP). Ante el reto planteado, los equipos deben formular una propuesta de solución fundamentada en principios teóricos y prácticos de la disciplina, derivados del contexto descrito en el reto. La propuesta debe sustentarse en el análisis del problema y del usuario, e incluir un prototipo y un business case, utilizando las herramientas disponibles de manera integrada y justificada.

Luego de resolver la problemática, los equipos presentarán su solución de forma creativa e innovadora ante los jurados. En esta etapa final deben considerar el entorno, el valor social, la rentabilidad y la viabilidad de implementación. Cada equipo dispone de **10 minutos de presentación + 10 minutos de preguntas**.

Los jurados serán representantes de organizaciones de renombre del país.

V. Reglas del Concurso, desafío de Innovación y criterios de evaluación

1) Recursos tecnológicos: será indispensable disponer de algún recurso tecnológico durante el concurso como computadora, tablet o laptop para las diferentes actividades del concurso.

2) Reclamos: de haber un reclamo, lo deberá efectuar el coordinador del equipo, donde se

plantea la duda, y se procede a responder de acuerdo con la decisión del jurado. De tener dos intervenciones o reclamos injustificados, el equipo no podrá realizar reclamos adicionales.

3) Inscripciones: una vez culminado el proceso de inscripción, se seleccionarán los primeros equipos que cumplan con los requisitos y suscriban la hoja de compromiso. La confirmación de los equipos puede brindarse antes de que finalice el plazo de inscripción en el caso de que los cupos se completen. En caso se registren un número alto de inscritos, se dará prioridad al orden de inscripción.

4) Capacitaciones: Los equipos seleccionados deben asistir de manera obligatoria a las capacitaciones antes del evento. Estas capacitaciones permitirán que el estudiante se inserte en el ámbito de las herramientas que se han programado utilizar.

RETO DE INNOVACIÓN | MADRID INMOBILIARIA

Contexto. En línea con su promesa de «crear hogares felices», Madrid Inmobiliaria busca seguir fortaleciendo la experiencia de sus clientes a lo largo de su recorrido. Los hitos de entrega y posentrega representan una oportunidad para conectar mejor la información disponible, coordinar a las áreas y a los actores externos, y ofrecer una comunicación cada vez más anticipada, clara y cercana. Así, cada interacción puede contribuir a generar confianza y experiencias positivas, tomando como referencia estándares como Best Place to Live.

Pregunta central. ¿Cómo podríamos lograr que nuestros clientes se sientan acompañados, valorados y seguros en los momentos de entrega y posentrega dentro de su experiencia inmobiliaria?

Público objetivo. Compradores de vivienda, con especial atención a quienes adquieren su primera vivienda y a clientes de Lima Moderna.

Enfoque. Se priorizarán quick wins viables de pilotear. La IA generativa deberá integrarse de manera central y justificada en la propuesta.

Criterio Fase 1 – Selección de finalistas	Peso
Comprensión profunda del problema y del usuario	30%
Claridad y originalidad de la propuesta de valor	30%
Uso estratégico de GenAI en el proceso de investigación e ideación	25%
Viabilidad inicial y potencial de escalabilidad	15%

Criterio de evaluación Demo Day – Evaluación Final	Peso
Innovación y originalidad de la solución	25%
Uso estratégico y efectivo de GenAI (proceso + solución)	25%
Calidad y funcionalidad del prototipo	20%
Solidez del business case: impacto, viabilidad y escalabilidad	20%
Calidad del pitch: claridad, narrativa y manejo de preguntas	10%

***Nota sobre el uso de GenAI:** No basta con mencionar el uso de IA. El jurado valorará la integración inteligente y con propósito: cómo la GenAI aceleró el proceso, mejoró la calidad de la solución o habilitó una capacidad que de otro modo no habría sido posible.

VI. Premios y reconocimiento

Los equipos que obtengan los tres primeros lugares en el 10° Concurso de Ciencias de la Gestión – PUCP 2026 obtendrán los siguientes premios:

Equipo Ganador:

- Immersion Day: experiencia de inmersión en Madrid Inmobiliaria.
- Presentación ante líderes de Madrid Inmobiliaria.
- Acceso a cursos de formación especializados financiados por Madrid Inmobiliaria.
- Certificado oficial de equipo ganador del 10° Concurso de Ciencias de la Gestión 2026.
- Visibilidad ante la comunidad universitaria y empresarial.

Segundo Puesto:

- Certificado oficial de segundo puesto del 10° Concurso de Ciencias de la Gestión 2026.
- Financiamiento de cursos de INFOPUC de hasta S/ 300 c/u.
- Visibilidad ante la comunidad universitaria y empresarial.

Tercer Puesto:

- Certificado oficial de tercer puesto del 10° Concurso de Ciencias de la Gestión 2026.
- Financiamiento de cursos de INFOPUC de hasta S/ 200 c/u.
- Visibilidad ante la comunidad universitaria y empresarial.

VII. Fecha y cronograma del Concurso

El 10º Concurso de Ciencias de la Gestión – PUCP 2026 se llevará a cabo entre el lunes 09 de noviembre y viernes 27 de noviembre. Los talleres (Sesiones 1-4) se realizan los martes y jueves de 12:00 a 15:00 y/o los sábados de 14:00 a 17:00. Las mentorías se coordinan con cada equipo en la semana indicada.

CONVOCATORIA | OCTUBRE 2026	
Hito	**Fecha / Horario**
Webinar de Convocatoria y apertura de inscripciones	Lunes 2 de noviembre
Cierre de inscripciones	Viernes 6 de noviembre

SELECCIÓN DE EQUIPOS | NOVIEMBRE 2026	
Hito	**Fecha / Horario**
Publicación de equipos seleccionados	Lunes 09 de noviembre

CHALLENGE | NOVIEMBRE 2026	
Hito	**Fecha**
Inauguración (Sesión de Apertura)	Miércoles 11 de noviembre
Sesión 1 – Comprensión del Problema [FASE 1]	Jueves 12 de noviembre
Sesión 2 – Diseño de Propuesta de Valor [FASE 1]	Sábado 14 de noviembre
Notificación 5 equipos finalistas (Corte)	Martes 17 de noviembre
Sesión 3 - Desarrollo de Prototipo [FASE 2]	Jueves 19 de noviembre
Mentoría 1 [FASE 2, coordinada por equipo]	Fecha flexible
Sesión 4 - Business Case y Pitch [FASE 2]	Martes 24 de noviembre
Mentoría 2 [FASE 2, coordinada por equipo]	Fecha flexible
Demo Day - Presentación Final y Premiación	Viernes 27 de noviembre 17:00

Nota sobre horarios: En caso de feriado o cambio de última hora, el comité organizador se comunicará con los participantes para coordinar cualquier modificación al calendario.

VIII. Términos y Condiciones de participación

Es obligación de los equipos leer y conocer lo estipulado en las Bases del 10º Concurso de Ciencias de la Gestión – PUCP 2026, además cada uno de los participantes acepta el contenido en su conjunto y se compromete a lo siguiente:

1. Participación Voluntaria

Reconozco que mi participación es totalmente voluntaria y que puedo retirarme en cualquier momento, notificando oportunamente a mi equipo y al comité organizador.

2. Compromiso Ético y de Respeto

Me comprometo a actuar con integridad, transparencia y respeto en todas las etapas del evento, dentro y fuera de las sesiones.

3. Propiedad Intelectual y Originalidad

Garantizo que todas las ideas y soluciones presentadas son originales y no han sido previamente divulgadas o utilizadas en otros concursos o iniciativas fuera del concurso.

4. Compromiso con la Inclusión y la No Discriminación

Me comprometo a garantizar que durante el desarrollo del concurso no se presentarán comportamientos de discriminación ni exclusión de ningún tipo, incluyendo (pero no limitado a): origen, sexo, orientación sexual, identidad de género o raza.

5. Participación en un Solo Equipo

Cada persona puede participar en un solo equipo. La inscripción en más de un equipo resultará en descalificación automática.

6. Conductas Inaceptables

Las siguientes conductas son motivo de expulsión inmediata del evento:

- Acoso sexual, físico, verbal o emocional de cualquier tipo.
- Ciberacoso o abuso en plataformas digitales.
- Violencia física o verbal, racismo, sexismo, xenofobia, homofobia o transfobia.
- Comportamiento deshonesto, como plagio o suplantación de identidad.

7. Definición de Conducta Apropiada

El comité organizador se reserva el derecho de definir y evaluar qué comportamientos son apropiados, y de tomar las medidas correctivas necesarias para garantizar un entorno seguro, inclusivo y de aprendizaje para todos los participantes.

8. Confidencialidad y Protección de la información

Me comprometo a mantener la confidencialidad de la información compartida durante el concurso, utilizándola únicamente para el desarrollo de las propuestas y evitando su divulgación o uso no autorizado, incluso mediante herramientas de Inteligencia Artificial.