

# Marketing Quest: La Aventura Digital para Dominar las Herramientas Tecnológicas

*Gamificación Progresiva | Economía, Administración & Contaduría | Marketing y publicidad | Tema: Uso de herramientas tecnológicas para marketing digital*

## Contexto Narrativo

### Contexto y Ambientación

Bienvenidos a **Marketing Quest**, un mundo virtual donde la innovación y la tecnología se unen para transformar el panorama del marketing digital. En un futuro cercano, las empresas que dominan las herramientas tecnológicas de marketing digital son las que lideran el mercado global, enfrentando retos en un entorno competitivo y dinámico.

Estudiantes universitarios, ustedes son parte de un equipo de jóvenes emprendedores y especialistas en marketing que han recibido una invitación especial para participar en una competencia internacional llamada “*El Desafío Digital*”. Esta competencia reta a los participantes a diseñar, implementar y optimizar estrategias de marketing digital utilizando tecnologías emergentes y herramientas digitales clave.

### Roles de los Estudiantes

Cada estudiante formará parte de un **equipo de marketing**, asumiendo roles específicos para simular la dinámica real de una agencia digital:

- **Analista de Datos:** Encargado de interpretar la información obtenida de las campañas y herramientas analíticas.
- **Gestor de Contenidos:** Responsable de crear y adaptar contenidos digitales para diferentes plataformas.
- **Especialista en Publicidad Digital:** Diseña campañas publicitarias usando plataformas de anuncios online.
- **Community Manager:** Administra la interacción con la audiencia y maneja las redes sociales.
- **Coordinador de Proyecto:** Lidera el equipo y asegura la integración de las estrategias.

Estos roles rotarán semanalmente para que cada estudiante experimente diferentes responsabilidades y habilidades.

### Misión Principal

La misión del equipo es **crear una campaña de marketing digital completa** para un producto o servicio ficticio que será asignado al inicio del desafío. Deberán aplicar progresivamente diversas herramientas tecnológicas para:

- Diseñar la estrategia de marketing.
- Crear y gestionar contenidos digitales.
- Implementar campañas publicitarias en diferentes plataformas digitales.
- Analizar resultados y optimizar la campaña.
- Presentar un informe final con recomendaciones para el cliente.

La narrativa se desarrolla a través de *niveles* que representan etapas de la campaña, donde cada logro desbloquea el siguiente contenido y herramienta a dominar.

## Conexión con el Tema de Aprendizaje

Marketing Quest está diseñado para que los estudiantes aprendan a manejar herramientas tecnológicas usadas en el marketing digital real, tales como Google Analytics, Facebook Ads Manager, Mailchimp, Canva, SEMrush y otras plataformas digitales. La experiencia gamificada integra estos conocimientos con competencias clave del siglo XXI, facilitando un aprendizaje activo, colaborativo y orientado a resultados.

El uso progresivo de las herramientas y la resolución de retos asociados a cada etapa permiten desarrollar pensamiento crítico (analizando datos y resultados), innovación (creando campañas creativas), emprendimiento (gestionando un proyecto empresarial), resolución de problemas (ajustando estrategias en base a feedback), comunicación y negociación (dentro del equipo y presentando resultados), adaptabilidad (frente a cambios en el mercado ficticio), responsabilidad y autonomía (gestionando roles y tiempos).

A través de esta narrativa, los estudiantes no solo adquieren habilidades técnicas, sino que viven una experiencia inmersiva que simula el mundo laboral y los desafíos actuales del marketing digital.

## Mecánicas de Juego

### Sistema de Puntos (XP)

Los equipos acumulan **puntos de experiencia (XP)** al completar actividades, retos y demostraciones de habilidades en cada nivel. Los puntos se asignan según criterios de calidad, creatividad, puntualidad y colaboración.

- *Ejemplo:* Completar el análisis de mercado con un reporte bien argumentado otorga 150 XP.
- Entregar un diseño de campaña creativo y aplicable: 200 XP.

### Niveles y Desbloqueo Progresivo

La experiencia se divide en **5 niveles secuenciales**, cada uno con un conjunto de herramientas y conocimientos a dominar:

- **Nivel 1:** Introducción a las herramientas básicas (Google Trends, Canva)
- **Nivel 2:** Gestión de campañas en redes sociales (Facebook Ads, Instagram Ads)
- **Nivel 3:** Email marketing y automatización (Mailchimp)
- **Nivel 4:** Análisis y optimización de resultados (Google Analytics, SEMrush)
- **Nivel 5:** Presentación final y pitch ante “clientes” (herramientas de presentación y storytelling)

Para avanzar de nivel, el equipo debe alcanzar un mínimo de XP y completar los retos asignados, asegurando un aprendizaje sólido y progresivo.

### Insignias y Logros

Además de los XP, los estudiantes pueden ganar **insignias digitales** que reconocen habilidades específicas, por ejemplo:

- “Analista Estrella”: por un análisis de datos destacado.
- “Creativo Digital”: por una campaña innovadora.
- “Comunicador Efectivo”: por una presentación clara y convincente.
- “Líder de Proyecto”: por coordinación eficiente del equipo.

Estas insignias se muestran en un tablero digital visible para todos y fomentan la motivación individual y colectiva.

## Retos y Misiones

Cada nivel presenta **retos específicos** que deben ser resueltos en equipo, por ejemplo:

- Crear un calendario editorial para redes sociales.
- Diseñar un anuncio optimizado para Facebook Ads con presupuesto limitado.
- Configurar una campaña de email marketing segmentada.
- Interpretar datos de tráfico web para ajustar estrategias.

Los retos tienen tiempo límite y entregables claros, y se acompañan de retroalimentación inmediata por parte del docente o software de evaluación.

## Recompensas y Retroalimentación Inmediata

Cada logro desbloquea acceso a recursos adicionales, tutoriales avanzados, plantillas exclusivas o sesiones de mentoría. Además, la retroalimentación se ofrece:

- Inmediatamente tras entregar actividades digitales (comentarios online, puntajes automáticos).
- En sesiones de revisión grupal donde el docente y pares aportan observaciones constructivas.

## Progresión y Tablero de Control

Un **tablero digital** muestra en tiempo real:

- El nivel actual de cada equipo.
- XP acumulado y puntos necesarios para avanzar.
- Insignias obtenidas.
- Estado de los retos pendientes y completados.

Esto genera transparencia y fomenta un ambiente competitivo y colaborativo.

## Actividades Gamificadas

### Actividad 1: Exploradores del Mercado (Nivel 1)

**Descripción:** Los estudiantes investigarán las tendencias de mercado de su producto usando Google Trends y crearán un reporte visual con Canva.

### **Instrucciones paso a paso:**

1. Dividir a los estudiantes en equipos y asignar un producto o servicio ficticio.
2. Introducir Google Trends y mostrar cómo buscar términos relacionados con su producto.
3. Cada equipo debe identificar las tendencias y patrones de búsqueda en diferentes regiones o épocas.
4. Con la información obtenida, usar Canva para diseñar un reporte visual atractivo (gráficos, mapas, texto breve).
5. Subir el reporte a la plataforma de la clase para revisión.
6. Recibir retroalimentación inmediata y sumar XP.

**Tiempo estimado:** 3 horas (1 hora investigación, 1.5 horas diseño, 0.5 retroalimentación)

**Materiales:** Computadoras con acceso a internet, cuentas gratuitas de Google Trends y Canva.

**Integración con mecánicas:** Esta actividad entrega XP y desbloquea el siguiente nivel; permite ganar la insignia “Analista Estrella” si el reporte es destacado.

### **Actividad 2: Creadores de Contenido Visual (Nivel 1)**

**Descripción:** Crear piezas visuales para redes sociales usando Canva, enfocadas en el producto asignado.

#### **Instrucciones paso a paso:**

1. Revisar ejemplos de contenido exitoso en redes sociales.
2. Definir el público objetivo y el mensaje clave para su producto.
3. Diseñar tres tipos de contenido: post estático, historia y banner promocional, con plantillas de Canva.
4. Presentar los diseños al equipo para recibir comentarios y hacer ajustes.
5. Subir las piezas a la plataforma para evaluación y ganar puntos.

**Tiempo estimado:** 2.5 horas

**Materiales:** Computadoras, Canva.

**Integración con mecánicas:** Otorga XP, ayuda a desbloquear Nivel 2, y la insignia “Creativo Digital” si los diseños son innovadores y adecuados.

### **Actividad 3: Planificador de Campañas en Redes Sociales (Nivel 2)**

**Descripción:** Diseñar un plan de campaña para Facebook e Instagram Ads con un presupuesto simulado.

#### **Instrucciones paso a paso:**

1. Introducción a la plataforma Facebook Ads Manager mediante tutoriales guiados.
2. Definir objetivos de campaña (alcance, conversión, tráfico).
3. Segmentar la audiencia según datos demográficos e intereses.
4. Asignar un presupuesto virtual y distribuirlo entre diferentes anuncios.
5. Crear un calendario de publicación y definir métricas clave.
6. Simular la creación de anuncios y presentar el plan al docente.

**Tiempo estimado:** 4 horas

**Materiales:** Computadoras, acceso a Facebook Ads Manager (modo prueba o simulador), plantillas de plan de campaña.

**Integración con mecánicas:** Completar esta actividad otorga XP para avanzar al Nivel 3 y puede activar la insignia “Gestor de Campañas”.

#### **Actividad 4: Email Marketing y Automatización (Nivel 3)**

**Descripción:** Crear una campaña de email marketing segmentada usando Mailchimp.

**Instrucciones paso a paso:**

1. Introducción a Mailchimp y conceptos básicos de email marketing.
2. Importar una base de datos ficticia segmentada por intereses o comportamiento.
3. Diseñar un correo electrónico atractivo (newsletter o promoción) usando plantillas.
4. Configurar automatizaciones simples (bienvenida, seguimiento).
5. Simular envío y analizar métricas de apertura y clics.

**Tiempo estimado:** 3 horas

**Materiales:** Computadoras, cuentas gratuitas en Mailchimp.

**Integración con mecánicas:** XP otorgado para desbloquear Nivel 4. Posibilidad de obtener la insignia “Especialista en Email Marketing”.

#### **Actividad 5: Análisis y Optimización (Nivel 4)**

**Descripción:** Usar Google Analytics y SEMrush para analizar resultados de la campaña y proponer mejoras.

**Instrucciones paso a paso:**

1. Revisión de datos simulados en Google Analytics (tráfico, comportamiento, conversiones).
2. Realizar un análisis SEO básico con SEMrush para mejorar la visibilidad.
3. Identificar oportunidades y problemas.
4. Redactar un informe con recomendaciones estratégicas.
5. Presentar el informe al equipo y docente para retroalimentación.

**Tiempo estimado:** 4 horas

**Materiales:** Computadoras, acceso a Google Analytics demo, SEMrush trial o simuladores.

**Integración con mecánicas:** XP para alcanzar Nivel 5, y la insignia “Analista Digital”.

#### **Actividad 6: Presentación Final y Pitch (Nivel 5)**

**Descripción:** Preparar y presentar un pitch final ante un “cliente” (docente o jurado) simulando la entrega del proyecto.

**Instrucciones paso a paso:**

1. Diseñar una presentación con herramientas como PowerPoint, Prezi o Canva.

2. Incluir resumen de objetivos, estrategias, resultados y recomendaciones.
3. Practicar habilidades de comunicación y negociación dentro del equipo.
4. Realizar la presentación en clase, con espacio para preguntas y respuestas.
5. Recibir evaluación y comentarios finales.

**Tiempo estimado:** 3 horas (preparación y presentación)

**Materiales:** Computadoras, proyectores, software de presentación.

**Integración con mecánicas:** Determina la victoria final, otorga XP máximo y posibles insignias “Comunicador Efectivo” y “Líder de Proyecto”.

## **Resumen de la integración de actividades y mecánicas**

Cada actividad está diseñada para que el equipo acumule XP, logre desbloquear el siguiente nivel y obtenga insignias que reconocen su desempeño en aspectos técnicos y blandos. La progresión secuencial garantiza que los contenidos estén bien asimilados antes de avanzar, mientras que la retroalimentación continua motiva la mejora constante.

## **Reglas y Condiciones**

### **Condiciones de Victoria**

- El equipo que complete los 5 niveles con mejores resultados en calidad, creatividad y aplicación técnica gana el desafío.
- Debe acumular un mínimo de 1500 XP para alcanzar la victoria.
- La presentación final y defensa del proyecto serán decisivas para la evaluación global.

### **Penalizaciones**

- Retraso en entregas: -50 XP por día de retraso.
- No cumplir con criterios mínimos de calidad en entregables: reducción de hasta 100 XP.
- No participación en roles asignados: penalización de XP individual y posible pérdida de insignias.

### **Turnos y Roles**

- Los roles rotan semanalmente para que todos los estudiantes adquieran competencias diversas.
- Cada actividad debe ser coordinada por el “Coordinador de Proyecto” para asegurar la integración.
- Las decisiones estratégicas se toman en consenso, fomentando la negociación y comunicación.

### **Restricciones**

- Se debe respetar el presupuesto virtual asignado en las campañas.
- Uso exclusivo de las herramientas indicadas en cada nivel.
- Las actividades deben entregarse en los formatos y tiempos estipulados.

Tabla de Puntos y Sistema de Logros

| Actividad / Logro                   | XP  | Insignias posibles                      |
|-------------------------------------|-----|-----------------------------------------|
| Reporte Google Trends + Canva       | 150 | Analista Estrella                       |
| Diseño de contenido visual          | 200 | Creativo Digital                        |
| Planificación campaña Facebook Ads  | 250 | Gestor de Campañas                      |
| Campaña email marketing Mailchimp   | 200 | Especialista en Email Marketing         |
| Análisis Google Analytics / SEMrush | 300 | Analista Digital                        |
| Presentación Final y Pitch          | 400 | Comunicador Efectivo, Líder de Proyecto |

Evaluación Gamificada

Criterios de Evaluación

- **Dominio técnico:** Uso correcto y efectivo de las herramientas digitales.
- **Creatividad e innovación:** Originalidad en diseños y estrategias.
- **Trabajo en equipo:** Comunicación, colaboración y cumplimiento de roles.
- **Resolución de problemas:** Capacidad para ajustar estrategias basados en feedback y datos.
- **Presentación y comunicación:** Claridad, persuasión y manejo del tiempo en el pitch final.

Rúbrica Integrada

| Criterio                 | Excelente (4 pts)                                  | Bueno (3 pts)                                    | Adecuado (2 pts)                              | Insuficiente (1 pt)                   |
|--------------------------|----------------------------------------------------|--------------------------------------------------|-----------------------------------------------|---------------------------------------|
| Dominio Técnico          | Uso avanzado y correcto de todas las herramientas. | Uso correcto con pequeños errores.               | Uso básico con errores frecuentes.            | Uso incorrecto o incompleto.          |
| Creatividad e Innovación | Ideas originales y aplicables.                     | Algunas ideas creativas.                         | Ideas poco originales.                        | Falta creatividad.                    |
| Trabajo en Equipo        | Comunicación y roles claros, alta colaboración.    | Colaboración general con algunos conflictos.     | Colaboración limitada.                        | Falta de trabajo en equipo.           |
| Resolución de Problemas  | Identifica y soluciona problemas eficazmente.      | Reconoce problemas y propone soluciones básicas. | Reconoce problemas pero con pocas soluciones. | No identifica ni soluciona problemas. |

| Criterio                    | Excelente (4 pts)                                             | Bueno (3 pts)                                  | Adecuado (2 pts)                         | Insuficiente (1 pt)                   |
|-----------------------------|---------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|------------------------------------------|---------------------------------------|
| Presentación y Comunicación | Presenta con claridad, domina el tiempo y responde preguntas. | Presenta claramente con pequeñas dificultades. | Presentación poco clara o desorganizada. | Presentación deficiente o incompleta. |

## Evidencias de Aprendizaje

- Reportes visuales y escritos realizados en cada nivel.
- Diseños y contenidos digitales creados.
- Planes y simulaciones de campañas digitales.
- Informes de análisis de resultados.
- Presentación final y reflexiones del equipo.

## Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al concluir Marketing Quest, los estudiantes participan en una sesión grupal de reflexión donde discuten:

- Qué habilidades adquirieron y cómo las aplicarán en el futuro.
- Retos enfrentados y estrategias para superarlos.
- La importancia de la tecnología en el marketing digital actual.
- Su experiencia como equipo y aprendizajes sobre liderazgo y comunicación.

La narrativa cierra con la ceremonia de premiación virtual, donde se reconocen a los equipos ganadores y se resaltan los logros individuales y colectivos, incentivando la continuidad del aprendizaje y la aplicación práctica en el campo laboral.

## Recomendaciones Logísticas

### Tiempo Necesario

Se recomienda una duración total de **5 a 6 semanas**, dedicando aproximadamente 4 horas por semana en sesiones presenciales o virtuales combinadas con trabajo autónomo.

### Espacio Físico

Aula equipada con computadoras o espacio para que los estudiantes usen sus propios dispositivos. Acceso a internet estable y área para presentaciones con proyector o pantalla grande.

### Materiales y Herramientas TIC Requeridas

- Computadoras o laptops con conexión a internet.
- Cuentas gratuitas o modo demo en Google Trends, Canva, Facebook Ads Manager, Mailchimp, Google Analytics y SEMrush.

- Plataforma virtual para entregar trabajos y visualizar el tablero de progreso (puede ser Google Classroom, Moodle, o similar).
- Software para presentaciones (PowerPoint, Prezi, Canva).

### Tamaño del Grupo

Idealmente entre **15 y 30 estudiantes**, divididos en equipos de 4 a 5 integrantes, para facilitar la dinámica de roles y colaboración.

### Preparación Previa del Docente

- Familiarizarse con las herramientas digitales usadas en la experiencia.
- Preparar tutoriales o materiales de apoyo para cada nivel.
- Configurar el tablero de control y el sistema de puntos en la plataforma virtual.
- Planificar tiempos y fechas de entrega, sesiones de retroalimentación y presentación final.
- Diseñar criterios claros y rúbricas para evaluación.

### Posibles Dificultades y Cómo Superarlas

- **Falta de experiencia técnica:** Implementar sesiones introductorias y tutoriales guiados para nivelar conocimientos.
- **Problemas de conectividad:** Proveer materiales descargables y opciones de trabajo offline cuando sea posible.
- **Desbalance en roles o participación:** Supervisar la rotación de roles y fomentar la comunicación abierta para resolver conflictos.
- **Resistencia a la gamificación:** Explicar claramente beneficios y objetivos, involucrar a estudiantes en la creación de reglas para mayor compromiso.
- **Gestión del tiempo:** Establecer fechas claras, recordatorios y permitir entregas parciales para evitar acumulación.