

Supply Quest: La Aventura Tecnológica en la Cadena de Suministro

Gamificación de Exploración | Economía, Administración & Contaduría | Marketing y publicidad | Tema: soluciones tecnológicas de la cadena de suministro

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: La Misión de Supply Quest

En un mundo globalizado y en constante evolución, las cadenas de suministro son el corazón latente que conecta a productores, distribuidores y consumidores. Sin embargo, las complejidades logísticas, las fluctuaciones del mercado y la competencia feroz exigen soluciones tecnológicas innovadoras para mantener la eficiencia y la rentabilidad. En esta aventura educativa llamada *Supply Quest*, los estudiantes se convierten en consultores expertos en marketing y publicidad para una empresa ficticia llamada **LogiTech Solutions**, especializada en ofrecer tecnologías para optimizar la cadena de suministro.

Ambientados en un escenario futurista donde la digitalización y la automatización dominan la industria, los estudiantes adoptan roles clave dentro del equipo de LogiTech: Analistas de Mercado, Estrategas de Publicidad, Diseñadores Creativos y Gerentes de Proyecto. Cada rol tiene responsabilidades específicas que fomentan la colaboración y el desarrollo de competencias del siglo XXI.

La misión principal es diseñar y lanzar una campaña de marketing integral para promover una innovadora solución tecnológica —por ejemplo, un sistema de trazabilidad basado en blockchain o un software de inteligencia artificial para la gestión predictiva de inventarios—, que LogiTech está a punto de lanzar al mercado. Para ello, los estudiantes deberán explorar de forma autónoma distintas fuentes de información, identificar las necesidades reales de los clientes, diseñar estrategias publicitarias creativas y evaluar las mejores prácticas dentro del contexto económico y administrativo.

Esta aventura gira en torno al aprendizaje por exploración y descubrimiento autónomo, donde las misiones abiertas permiten a los estudiantes decidir qué caminos tomar para resolver problemas reales relacionados con la cadena de suministro y su promoción en el mercado. El juego no solo simula la dinámica empresarial, sino que también conecta profundamente con los temas de la asignatura de Marketing y Publicidad, permitiendo que los estudiantes experimenten cómo las soluciones tecnológicas impactan la estrategia comercial desde la investigación hasta la comunicación con el cliente.

A medida que avanzan en la experiencia, los estudiantes desarrollan habilidades clave como la creatividad al diseñar campañas, el pensamiento crítico al analizar información y tomar decisiones basadas en datos, la resolución de problemas frente a retos inesperados, la colaboración entre roles para integrar ideas, el liderazgo para coordinar el equipo, la adaptabilidad ante cambios en el mercado simulado, la responsabilidad para cumplir con objetivos y tiempos, la curiosidad para explorar nuevas tecnologías, y la autonomía para gestionar su aprendizaje y tareas.

El aula se transforma en un laboratorio de innovación, donde cada equipo debe enfrentarse a desafíos reales y simular condiciones empresariales, fomentando un aprendizaje significativo y vivencial. La narrativa ofrece sentido y motivación, haciendo que los estudiantes no solo absorban contenidos, sino que los apliquen y reflexionen en un contexto dinámico y realista.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego Detalladas para Supply Quest

- **Sistema de Puntos (Puntos de Innovación):** Cada acción realizada por el equipo, como completar una investigación, presentar una propuesta o resolver un reto, otorga Puntos de Innovación. Estos puntos se acumulan para medir el progreso y desbloquear niveles y recompensas. Por ejemplo, presentar un análisis de mercado detallado puede valer 50 puntos, mientras que diseñar un prototipo creativo de anuncio suma 70 puntos.
- **Niveles de Progreso:** El juego tiene cinco niveles que representan etapas del proyecto de marketing: Investigación, Estrategia, Diseño, Lanzamiento y Evaluación. Para avanzar de nivel, los equipos deben alcanzar una cantidad mínima de puntos y cumplir con objetivos específicos. Cada nivel desbloquea nuevos recursos, retos y herramientas.
- **Insignias de Logro:** Se otorgan insignias digitales al cumplir hitos importantes, como *Explorador Tecnológico* por encontrar tecnologías innovadoras, *Maestro Creativo* por diseñar campañas originales, o *Colaborador Estrella* por demostrar excelente trabajo en equipo. Las insignias se muestran en un tablero virtual y fomentan la motivación.
- **Retos y Misiones Abiertas:** Los equipos reciben misiones con objetivos claros pero con libertad para decidir cómo alcanzarlos. Por ejemplo, un reto puede ser “Identificar 3 soluciones tecnológicas emergentes para la gestión logística y evaluar su viabilidad de marketing”. Los equipos eligen fuentes, métodos y formatos para presentar resultados.
- **Recompensas Tangibles:** Además de los puntos y las insignias, se ofrecen recompensas como tiempo extra para la siguiente actividad, acceso a materiales exclusivos, asesorías rápidas con el docente o privilegios para elegir el siguiente reto. Estas recompensas incentivan el compromiso.
- **Progresión Personal y de Equipo:** Cada estudiante tiene una ficha de progreso personal que refleja su contribución, desarrollo de competencias y logros individuales. Paralelamente, el equipo acumula progreso colectivo que impacta la narrativa y el resultado final del proyecto.
- **Retroalimentación Inmediata:** Tras cada actividad o entrega, el docente proporciona retroalimentación puntual y constructiva, usando rúbricas claras. Además, el sistema de juego entrega mensajes motivadores y sugerencias para mejorar, manteniendo alta la motivación y el enfoque en el aprendizaje.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso para Supply Quest

A continuación, se describen detalladamente las actividades que estructuran la experiencia gamificada, con instrucciones claras, materiales accesibles y la integración de las mecánicas de juego.

1. Misión 1: Exploradores Tecnológicos - Investigación de soluciones tecnológicas

Descripción: Los equipos deben investigar y seleccionar tres tecnologías innovadoras aplicables a la cadena de suministro, enfocándose en aquellas con potencial de marketing.

Instrucciones:

- Accedan a recursos digitales proporcionados (artículos, videos, informes).
- Cada equipo designa roles para dividir la investigación: búsqueda, análisis y síntesis.
- Elaboren un informe breve (máximo 2 páginas) con la descripción, ventajas y posibles aplicaciones de cada tecnología.
- Presenten su informe al grupo en formato digital (presentación o documento compartido).

Tiempo estimado: 2 sesiones de 90 minutos cada una.

Materiales: Acceso a internet, documentos digitales, plataforma colaborativa (Google Docs, Microsoft Teams, etc.).

Integración con mecánicas: Completar esta misión otorga 150 Puntos de Innovación y la insignia *Explorador Tecnológico*. La retroalimentación inmediata se ofrece en la presentación y se registra en el sistema de puntos.

2. Misión 2: Estrategas de Mercado - Análisis de público y competencia

Descripción: Los equipos analizan el mercado objetivo para la solución tecnológica seleccionada, identificando segmentos, necesidades y competidores relevantes.

Instrucciones:

- Utilicen datos de mercado reales o simulados proporcionados por el docente.
- Realicen un mapa de stakeholders y un análisis FODA (Fortalezas, Oportunidades, Debilidades, Amenazas).
- Discuten y definen el perfil del consumidor ideal y la propuesta de valor clave.
- Creen un documento visual (infografía o poster digital) que resuma sus hallazgos.

Tiempo estimado: 2 sesiones de 90 minutos.

Materiales: Plantillas para análisis FODA, herramientas para crear infografías (Canva, Piktochart), datos de mercado.

Integración con mecánicas: Esta misión otorga 130 Puntos de Innovación y la insignia *Estratega de Mercado*. Se evalúa la calidad del análisis y la creatividad visual, con retroalimentación para mejorar precisión y presentación.

3. Misión 3: Creativos en Acción - Diseño de campaña publicitaria

Descripción: En esta etapa, el equipo diseña una campaña publicitaria para la solución tecnológica, incluyendo mensaje, canal y materiales promocionales.

Instrucciones:

- Generen ideas de eslogan, imágenes y formatos adecuados al público objetivo.
- Elijan al menos dos canales de difusión (redes sociales, email marketing, publicidad tradicional).

- Desarrollen prototipos de anuncios (videos cortos, posters, textos)
- Presenten la campaña en una sesión de “pitch” simulando reunión con clientes.

Tiempo estimado: 3 sesiones de 90 minutos.

Materiales: Software de diseño (Canva, Adobe Spark), cámaras o smartphones para video, plataforma de presentación.

Integración con mecánicas: Completar esta misión suma 180 Puntos, y otorga la insignia *Maestro Creativo*. La presentación es evaluada por docentes y compañeros para fomentar retroalimentación inmediata.

4. Misión 4: Gerentes de Proyecto - Planificación y lanzamiento

Descripción: Organizan y planifican el lanzamiento de la campaña, estableciendo cronogramas, recursos y asignación de tareas.

Instrucciones:

- Utilicen herramientas de gestión de proyectos como Trello o Asana.
- Definan roles claros y responsabilidades dentro del equipo.
- Establezcan indicadores clave para medir el impacto de la campaña.
- Simulen el lanzamiento con una presentación final que resuma todo el trabajo y resultados esperados.

Tiempo estimado: 2 sesiones de 90 minutos.

Materiales: Herramientas digitales de gestión, plantillas de planificación, recursos para presentaciones.

Integración con mecánicas: Esta misión otorga 140 Puntos y la insignia *Gerente Eficiente*. Se valoran la organización, liderazgo y capacidad de síntesis.

5. Misión 5: Reflexión y Evaluación - Análisis de resultados y aprendizajes

Descripción: Reflexionan sobre el proceso, los logros y las dificultades, elaborando un informe final y proponiendo mejoras futuras.

Instrucciones:

- Cada estudiante redacta una reflexión personal sobre su aprendizaje y aportes.
- El equipo crea un resumen ejecutivo que destaque fortalezas y oportunidades de mejora.
- Comparten sus conclusiones en una sesión grupal con feedback abierto.

Tiempo estimado: 1 sesión de 90 minutos.

Materiales: Documentos digitales, plataforma para compartir reflexiones.

Integración con mecánicas: La reflexión final otorga 100 Puntos y la insignia *Analista Crítico*. Se cierra la narrativa con entrega final y celebración de logros.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego Supply Quest

- **Condiciones de Victoria:** El equipo que acumule el mayor número de Puntos de Innovación al finalizar las cinco misiones y que logre cumplir los objetivos mínimos de cada nivel será declarado ganador y recibirá un reconocimiento especial.
- **Penalizaciones:** El incumplimiento de fechas límite reduce 10% de los puntos obtenidos en esa misión. El plagio o falta de originalidad implica pérdida total de puntos y revisión obligatoria.
- **Turnos y Roles:** Cada equipo define roles específicos para distribuir tareas y fomentar liderazgo. Durante las presentaciones, cada miembro debe participar al menos 2 minutos.
- **Restricciones:** No se permite el uso de fuentes no confiables. Los equipos deben citar correctamente sus referencias. El uso excesivo de asistentes automáticos para la creación de contenidos será supervisado para garantizar autenticidad.
- **Tabla de Puntos:**
 - Investigación: hasta 150 puntos
 - Análisis de mercado: hasta 130 puntos
 - Diseño de campaña: hasta 180 puntos
 - Planificación y lanzamiento: hasta 140 puntos
 - Reflexión y evaluación: hasta 100 puntos
- **Sistema de Logros:** Las insignias se otorgan al cumplir cada misión con calidad. Acumular 3 o más insignias desbloquea una recompensa especial, como asesoría personalizada.

Evaluación Gamificada

Evaluación Integrada en Supply Quest

La evaluación se realiza de forma continua y formativa, integrando criterios claros y rúbricas alineadas con los objetivos de aprendizaje y competencias del siglo XXI.

Criterios de Evaluación:

- **Calidad y profundidad de la investigación:** uso adecuado de fuentes, análisis crítico y síntesis clara.
- **Creatividad en diseño de campañas:** originalidad, coherencia con el público objetivo y efectividad del mensaje.
- **Colaboración y liderazgo:** distribución equitativa de tareas, comunicación efectiva y gestión del equipo.
- **Resolución de problemas:** capacidad para enfrentar retos imprevistos y adaptarse a cambios.
- **Responsabilidad y autonomía:** cumplimiento de tiempos y calidad individual y grupal.
- **Reflexión crítica:** capacidad para autoevaluarse y proponer mejoras.

Rúbricas Integradas: Cada misión tiene una rúbrica específica que se comparte con los estudiantes antes de iniciar, para que conozcan las expectativas. El docente asigna puntajes en base a evidencias, y los compañeros pueden aportar retroalimentación cualitativa en presentaciones.

Evidencias de Aprendizaje: informes digitales, presentaciones, prototipos de campaña, planes de proyecto, reflexiones personales y resúmenes ejecutivos.

Reflexión Final y Cierre: La experiencia concluye con una sesión donde los equipos comparten aprendizajes, desafíos y propuestas para aplicar en contextos reales. Se conecta la narrativa con la realidad profesional, reforzando el valor de las soluciones tecnológicas en la cadena de suministro y la importancia del marketing estratégico.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación de Supply Quest

- **Tiempo necesario:** Aproximadamente 12 sesiones de 90 minutos (unas 18 horas), distribuidas según calendario del curso.
- **Espacio físico:** Aula con acceso a internet, posibilidad de trabajo en equipo en mesas o espacios separados para facilitar la colaboración.
- **Materiales y herramientas TIC:** Computadoras o tablets con acceso a internet, plataforma colaborativa (Google Workspace, Microsoft Teams), software de diseño gráfico online gratuito (Canva, Piktochart), herramientas para gestión de proyectos (Trello, Asana), equipo para grabar videos o hacer presentaciones (smartphone, cámara).
- **Tamaño del grupo:** Ideal grupos de 4 a 6 estudiantes para que haya diversidad de roles y manejo efectivo de tareas.
- **Preparación previa del docente:** Familiarizarse con las herramientas digitales, preparar recursos y enlaces confiables, diseñar rúbricas claras, comunicar bien la narrativa y objetivos, y planificar tiempos para retroalimentación.
- **Posibles dificultades y cómo superarlas:**
 - *Desigualdad en la participación:* establecer roles claros y rotativos, monitorear y apoyar a quienes menos participan.
 - *Problemas técnicos:* prever alternativas offline, como documentos impresos o presentaciones en PDF.
 - *Falta de motivación:* utilizar las mecánicas de juego para mantener el interés, ofrecer recompensas y reconocer esfuerzos.
 - *Dificultades para gestionar el tiempo:* implementar cronogramas visuales y recordatorios constantes.
 - *Confusión con el uso de herramientas digitales:* realizar tutoriales previos o sesiones de familiarización.