

# Mercado Quest: La Aventura del Estudio de Mercado

*Gamificación Estructural | Economía, Administración & Contaduría | Mercadeo | Tema: Estudio de Mercado del Proyecto*

## Contexto Narrativo

### Contexto Narrativo: La Aventura del Estudio de Mercado

Bienvenidos a Mercado Quest, una experiencia épica en la que ustedes, valientes estudiantes de Mercadeo, serán convocados como los nuevos "Consultores de Mercado" en la prestigiosa agencia global "InnovaMarket Solutions". La ambientación se sitúa en un futuro cercano, donde las empresas compiten ferozmente para lanzar productos innovadores que cambien el mundo. Sin embargo, el éxito de cualquier lanzamiento depende de un conocimiento profundo y acertado del mercado.

Ustedes forman equipos de consultores expertos, cada uno con un rol específico dentro de la agencia: Analista de Datos, Investigador de Campo, Estratega de Mercado, Presentador Ejecutivo, y Coordinador de Proyecto. Su misión principal es diseñar, desarrollar y presentar un estudio de mercado completo para un proyecto real o ficticio elegido por el equipo. El objetivo es descubrir las tendencias, necesidades, y oportunidades de mercado que permitan tomar decisiones acertadas para el lanzamiento de un producto o servicio.

El desafío no es solo recolectar datos, sino interpretarlos, crear estrategias y convencer a los "clientes" (representados por el docente y los compañeros) de que su proyecto tiene el potencial para triunfar. La narrativa invita a los estudiantes a sumergirse en el mundo de la investigación de mercado, enfrentando retos, tomando decisiones en equipo y demostrando liderazgo y creatividad para superar obstáculos.

Esta aventura conecta directamente con el tema de Estudio de Mercado en Mercadeo, ya que cada actividad les permitirá aplicar conceptos claves como segmentación, análisis de competencia, técnicas cuantitativas y cualitativas, interpretación de resultados y toma de decisiones estratégicas.

Durante el desarrollo, sus personajes evolucionarán a través de niveles de experiencia, ganando puntos y desbloqueando insignias por acciones que demuestren autonomía, creatividad e iniciativa en la gestión del proyecto. De esta forma, el aprendizaje no es solo teórico, sino una experiencia inmersiva que motiva el compromiso y desarrolla competencias del siglo XXI para el mundo real.

En resumen, Mercado Quest es más que una clase: es una misión profesional simulada donde cada estudiante es protagonista y contribuye activamente a la creación de un estudio de mercado capaz de transformar una idea en un éxito comercial.

## Mecánicas de Juego

### Mecánicas de Juego Implementadas en Mercado Quest

Para construir una experiencia gamificada efectiva, Mercado Quest integra las siguientes mecánicas:

- **Sistema de Puntos:** Cada tarea completada otorga puntos según su nivel de dificultad y calidad. Por ejemplo, presentar un análisis competitivo detallado puede otorgar 50 puntos, mientras que recolectar encuestas suma 20 puntos. Los puntos fomentan la motivación y permiten medir el progreso individual y grupal.
- **Niveles:** El avance se estructura en cinco niveles que representan el dominio progresivo del estudio de mercado:
  - Nivel 1: Explorador de Mercado (Introducción y comprensión básica)
  - Nivel 2: Investigador Junior (Recolección y análisis inicial)
  - Nivel 3: Analista Experimentado (Interpretación de datos y síntesis)
  - Nivel 4: Estratega Avanzado (Diseño de estrategias y toma de decisiones)
  - Nivel 5: Consultor Master (Presentación final y liderazgo en proyecto)

Cada nivel desbloquea nuevas actividades más complejas y requiere acumular cierta cantidad de puntos.

- **Insignias:** Son reconocimientos especiales por logros específicos, como:
  - Insignia “Creativo Imparable”: por proponer una idea original en la segmentación
  - Insignia “Líder Natural”: por demostrar liderazgo efectivo en la coordinación del equipo
  - Insignia “Autónomo Proactivo”: por cumplir con tareas sin supervisión y antes del plazo
  - Insignia “Investigador Meticuloso”: por obtener datos de alta calidad y relevancia

Las insignias se muestran en una tarjeta digital que el docente administra y actualiza tras cada actividad.

- **Retos y Misiones:** Cada nivel contiene retos o mini misiones que el equipo debe superar para avanzar, como diseñar cuestionarios, analizar competencia o presentar un informe. Los retos promueven resolución de problemas y pensamiento crítico.
- **Recompensas y Feedback Inmediato:** Después de cada actividad, el docente ofrece retroalimentación instantánea resaltando fortalezas y aspectos a mejorar, además de entregar puntos e insignias. Esto mantiene la motivación y guía el aprendizaje.
- **Tablas de Clasificación:** Se muestran en el aula (digital o física) el ranking de equipos según puntos acumulados y logros obtenidos. Esto genera competencia sana y el deseo de superación continua.
- **Progresión Visible:** A través de un tablero visual (puede ser digital o mural en clase), los equipos ven su avance en niveles, puntos, insignias y misiones completadas, lo que aporta una sensación tangible de progreso.

## Actividades Gamificadas

### Actividades Gamificadas Paso a Paso

La experiencia consta de cinco actividades principales, correspondientes a los cinco niveles. Cada actividad está diseñada para integrar el contenido del estudio de mercado con las mecánicas de juego descritas.

#### Actividad 1: Exploradores del Mercado - Introducción y Segmentación

**Descripción:** Los equipos investigan un mercado general y definen segmentos potenciales para su proyecto.

**Instrucciones:**

- Formar equipos de 4-5 estudiantes y elegir un producto o servicio (real o ficticio) para su estudio.
- Investigar información básica del mercado elegido: tamaño, tendencias generales y tipos de consumidores.
- Identificar y describir al menos tres segmentos de mercado diferentes, justificando la elección con datos.
- Presentar un mapa visual de segmentación (puede ser un diagrama o infografía simple).

**Tiempo estimado:** 2 horas (1 sesión de clase o trabajo combinado en clase y casa)

**Materiales:** Acceso a internet, papelógrafos, marcadores, software de diseño básico (Canva, PowerPoint).

**Integración con mecánicas:** Se otorgan 30 puntos por investigación y segmentación correcta. Se entrega la insignia “Creativo Imparable” si la segmentación es innovadora y bien argumentada. Completar esta actividad permite al equipo avanzar al Nivel 2.

## **Actividad 2: Investigadores Junior - Diseño y Aplicación de Encuestas**

**Descripción:** Los equipos crean y aplican instrumentos de recolección de datos para validar segmentos y preferencias.

### **Instrucciones:**

- Diseñar un cuestionario breve (10 preguntas máximo) que permita conocer preferencias y comportamientos del consumidor.
- Aplicar la encuesta a al menos 15 personas (pueden ser compañeros, familiares o personas del entorno).
- Recolectar y organizar los datos obtenidos en una tabla o hoja de cálculo.
- Presentar un resumen con gráficos simples que muestren resultados preliminares.

**Tiempo estimado:** 3 horas (entre dos sesiones o con trabajo en casa)

**Materiales:** Formularios en línea (Google Forms, SurveyMonkey), Excel o Google Sheets, acceso a dispositivos para aplicar encuesta.

**Integración con mecánicas:** Se asignan 40 puntos por cuestionario bien diseñado y datos organizados correctamente. Si el equipo muestra autonomía y aplica las encuestas sin supervisión, recibe la insignia “Autónomo Proactivo”. Completar esta actividad permite avanzar al Nivel 3.

## **Actividad 3: Analistas Experimentados - Análisis e Interpretación de Datos**

**Descripción:** Los equipos analizan los datos obtenidos y extraen conclusiones relevantes para el estudio de mercado.

### **Instrucciones:**

- Utilizar técnicas básicas de análisis estadístico (porcentajes, promedios, gráficos de barras o pastel).
- Interpretar los resultados para identificar tendencias, preferencias y posibles oportunidades o amenazas.
- Realizar un informe escrito con las conclusiones clave y recomendaciones preliminares.
- Preparar una presentación corta (5 minutos) para explicar sus hallazgos al resto de la clase.

**Tiempo estimado:** 4 horas (dos sesiones en clase o combinadas con trabajo en casa)

**Materiales:** Excel o Google Sheets, software de presentación (PowerPoint, Google Slides), recursos de análisis estadístico básico.

**Integración con mecánicas:** 50 puntos por análisis riguroso y presentación clara. Se otorga la insignia “Investigador Meticuloso” si el análisis destaca por su profundidad y creatividad. Completar esta actividad lleva al equipo al Nivel 4.

#### **Actividad 4: Estrategias Avanzadas - Diseño de Estrategias de Mercado**

**Descripción:** Los equipos diseñan estrategias de mercadeo basadas en los datos analizados para posicionar su producto o servicio.

**Instrucciones:**

- Definir propuestas de valor y mensajes clave para cada segmento de mercado identificado.
- Crear un plan de acción con tácticas de promoción, distribución y fijación de precios.
- Elaborar un documento estratégico que justifique cada decisión con base en los datos.
- Preparar un role-play o simulacro de presentación ante un cliente potencial.

**Tiempo estimado:** 4 horas (dos sesiones de clase)

**Materiales:** Computadoras con acceso a internet, documentos de trabajo colaborativo (Google Docs), recursos para role-play (scripts, disfraces opcionales).

**Integración con mecánicas:** 60 puntos por plan estratégico sólido y presentación convincente. Se entrega la insignia “Líder Natural” al equipo que mejor coordine y lidere esta etapa. Alcanzar este hito desbloquea el Nivel 5.

#### **Actividad 5: Consultores Master - Presentación Final y Evaluación**

**Descripción:** Los equipos presentan el estudio de mercado completo ante la clase y el docente, defendiendo sus resultados y estrategias.

**Instrucciones:**

- Preparar una presentación integral que incluya: segmentación, análisis de datos, estrategias y recomendaciones.
- Responder preguntas y recibir retroalimentación de sus compañeros y docente.
- Realizar una reflexión grupal final sobre el aprendizaje y el trabajo en equipo.

**Tiempo estimado:** 2-3 horas (una a dos sesiones según número de equipos)

**Materiales:** Software de presentación, equipo audiovisual (proyector, pantalla), rúbricas de evaluación.

**Integración con mecánicas:** 70 puntos por presentación y defensa efectiva. Se otorga la insignia “Consultor Master” al equipo que demuestre mayor dominio y liderazgo. Al final, se actualiza la tabla de clasificación y se premia al equipo ganador.

**Nota adicional:** Durante todas las actividades, los docentes irán entregando retroalimentación inmediata y actualizando la tabla de clasificación visible para motivar la competencia sana y el compromiso.

## **Reglas y Condiciones**

### **Reglas Claras de Mercado Quest**

Para garantizar una experiencia organizada y motivante, los siguientes lineamientos regirán el desarrollo del juego:

- **Formación de Equipos:** Cada equipo debe contar con 4 a 5 integrantes, asignándose roles específicos (Analista, Investigador, Estratega, Presentador, Coordinador).
- **Condiciones de Victoria:** El equipo ganador será quien acumule la mayor cantidad de puntos al finalizar la actividad 5 y haya obtenido al menos 3 insignias diferentes.
- **Turnos y Presentaciones:** Cada equipo tendrá un tiempo asignado para presentar sus avances en cada actividad (entre 5 y 10 minutos según la actividad).
- **Penalizaciones:**
  - Perder puntos si no cumplen con los tiempos establecidos (máximo 10% de la puntuación de la actividad).
  - Restar puntos si el trabajo no cumple con criterios mínimos de calidad (por ejemplo, encuesta incompleta o análisis superficial).
  - No se permiten plagios; en caso de detectarse, el equipo será descalificado.
- **Restricciones:** Sólo se permite el uso de fuentes confiables y asignadas para la investigación. Los datos deben ser reales o consistentes con el contexto elegido.
- **Sistema de Puntos:**
  - Actividad 1: hasta 30 puntos
  - Actividad 2: hasta 40 puntos
  - Actividad 3: hasta 50 puntos
  - Actividad 4: hasta 60 puntos
  - Actividad 5: hasta 70 puntos
- **Logros e Insignias:** Los logros se asignan a discreción del docente basado en criterios de creatividad, liderazgo y autonomía.

## Evaluación Gamificada

### Evaluación Gamificada de Mercado Quest

La evaluación se integra de forma natural con las mecánicas y actividades, asegurando que el aprendizaje se refleje en evidencias concretas y autoevaluación.

### Criterios de Evaluación

- **Calidad del Contenido:** Precisión en la segmentación, diseño del cuestionario, análisis estadístico, y estrategias de mercado.
- **Creatividad e Innovación:** Originalidad en las propuestas y presentación visual o verbal.
- **Trabajo en Equipo y Liderazgo:** Distribución equitativa de roles, coordinación y toma de decisiones colaborativas.
- **Autonomía y Responsabilidad:** Cumplimiento de plazos, iniciativa para resolver problemas y auto-gestión.

- **Comunicación:** Claridad y efectividad en las presentaciones orales y escritas.

### **Rúbrica Integrada por Actividad**

El docente utiliza una rúbrica adaptada para cada actividad con puntuación de 0 a 10 en cada criterio, que se traduce a los puntos del sistema de juego.

### **Evidencias de Aprendizaje**

- Mapas de segmentación y análisis visuales.
- Cuestionarios aplicados y resultados en tablas o gráficos.
- Informes escritos y presentaciones orales.
- Plan estratégico y simulacro de presentación.
- Reflexión grupal final sobre el proceso de aprendizaje y competencias desarrolladas.

### **Reflexión Final y Cierre Narrativo**

Al concluir la presentación final y evaluación, se realiza una sesión de reflexión donde cada equipo comenta qué aprendió, qué desafíos enfrentó y cómo aplicará estas competencias en su vida profesional. El docente cierra la narrativa felicitando a los consultores por su crecimiento y entrega, reforzando el valor del estudio de mercado como herramienta clave para el éxito en los negocios reales.

## **Recomendaciones Logísticas**

### **Recomendaciones para la Implementación de Mercado Quest**

- **Tiempo Necesario:** Se recomienda distribuir la experiencia en 4 a 5 semanas, dedicando aproximadamente 2 sesiones semanales de 2 horas cada una para cubrir todas las actividades con tiempo para retroalimentación y preparación.
- **Espacio Físico:** Aula con posibilidad de organizarse en equipos, acceso a pizarras o muro para colocar tablas de clasificación y avances. Espacio para presentaciones grupales y role-play.
- **Materiales y Herramientas TIC:**
  - Computadoras o tablets con acceso a internet para investigación y uso de herramientas digitales (Google Forms, Sheets, Canva, PowerPoint).
  - Proyector y pantalla para presentaciones.
  - Materiales para actividades manuales: papelógrafos, marcadores, post-its.
- **Tamaño del Grupo:** Ideal entre 20 y 30 estudiantes para formar 4 a 6 equipos, permitiendo competencia sana y participación activa.
- **Preparación Previa del Docente:**
  - Familiarizarse con las plataformas digitales para poder orientar a los estudiantes.

- Preparar rúbricas y formatos de retroalimentación.
- Diseñar y preparar el tablero visual o digital para seguimiento de puntos e insignias.
- Planificar tiempos y sesiones, comunicando claramente las reglas y objetivos al inicio.

• **Posibles Dificultades y Cómo Superarlas:**

- *Falta de compromiso de algunos estudiantes:* Promover roles claros y responsabilidades dentro del equipo, realizar seguimiento personalizado.
- *Dificultades técnicas:* Tener soporte técnico disponible o alternativas offline para aplicación de encuestas y presentaciones.
- *Gestión del tiempo:* Dividir las actividades en entregas parciales para evitar acumulación y estrés.
- *Competencia desleal o plagio:* Promover una cultura de honestidad y valorar el esfuerzo y aprendizaje por encima de la nota.