

ESTUDIO DE MERCADO

ENCUESTA

Estamos realizando una encuesta para conocer la opinión de los consumidores sobre una plataforma digital gamificada de retos orientada a la motivación personal, el aprendizaje y la mejora continua. La encuesta es anónima y no le llevará más de unos minutos.

Datos generales

Edad

- ☐ Menos de 18
- ☐ 18–25
- ☐ 26–35
- ☐ 36–50
- ☐ Más de 50

Sexo

- ☐ Hombre
- ☐ Mujer
- ☐ Prefiero no decirlo

Producto

¿Le resultaría interesante una plataforma que le motive mediante retos y recompensas?

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ No sabe / No opina

¿Para qué tipo de objetivos usaría una plataforma de este tipo?

- ☐ Estudios / aprendizaje
- ☐ Productividad personal
- ☐ Hábitos saludables
- ☐ Ocio
- ☐ No la usaría

¿Qué elementos le motivan más en una aplicación?

- ☐ Puntos y niveles
- ☐ Rankings
- ☐ Logros/medallas
- ☐ Retos personales
- ☐ Ninguno

Precio

¿Estaría dispuesto a pagar por una plataforma de este tipo?

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ Depende del precio

ESTUDIO DE MERCADO

¿Qué modelo de pago le parecería más adecuado?

- ☐ Gratuita con publicidad
- ☐ Suscripción mensual económica
- ☐ Pago único
- ☐ Solo versión gratuita

Distribución

¿Dónde preferiría utilizar este servicio?

- ☐ Aplicación móvil
- ☐ Página web
- ☐ Ambas

¿Con qué frecuencia cree que la usaría?

- ☐ A diario
- ☐ Varias veces por semana
- ☐ Ocasionalmente
- ☐ Nunca

Promoción

¿Cómo le gustaría conocer este tipo de plataforma?

- ☐ Redes sociales
- ☐ Recomendación de amigos
- ☐ Publicidad online
- ☐ Centros educativos o empresas

¿Le atrae más una aplicación con un diseño visual tipo videojuego?

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ Indiferente

Competencia y percepción

¿Conoce actualmente alguna aplicación similar?

- ☐ Sí
- ☐ No

En general, ¿cree que una plataforma gamificada puede ayudarle a mejorar su motivación?

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ No sabe / No opina

ESTUDIO DE MERCADO

RESULTADOS DE LA ENCUESTA

Número de encuestados: 20 personas

Resultados principales:

- 15 personas (75%) respondieron que sí les interesaría la plataforma.
- 12 personas la usarían para productividad personal o estudios.
- 14 personas valoran positivamente los puntos, niveles y logros.
- 11 personas pagarían por el servicio si el precio es bajo.
- 16 personas prefieren usarla mediante aplicación móvil.
- 13 personas la utilizarían a diario o varias veces por semana.
- El canal de comunicación más valorado fueron las redes sociales.

ANÁLISIS DE LOS DATOS

Los resultados muestran una alta aceptación del producto, especialmente entre personas jóvenes y con hábitos digitales. La gamificación es percibida como un elemento motivador, destacando los sistemas de recompensas y retos personales.

En cuanto al precio, existe sensibilidad económica, por lo que un modelo freemium (gratuito con opciones de pago) sería el más adecuado. La distribución debe centrarse principalmente en aplicaciones móviles, ya que es el canal preferido por la mayoría.

Respecto a la comunicación, las redes sociales y el boca a boca son los medios más eficaces para llegar al público objetivo.

CONCLUSIÓN FINAL

Tras el análisis de la encuesta, se puede concluir que la idea de negocio presenta una **buena oportunidad en el mercado**. Existe un público potencial interesado en plataformas gamificadas que ayuden a mejorar la motivación, la productividad y el aprendizaje.

El perfil del consumidor es mayoritariamente joven, digital y abierto a nuevas tecnologías. El proyecto *ChallengeUp* tiene potencial de éxito si se ofrece a un precio accesible, con un diseño atractivo y una estrategia de comunicación enfocada en entornos digitales.