

Investigación de Mercado

1. Descripción general del producto

Proponemos el desarrollo de una plataforma web y aplicación móvil dirigida a estudiantes de secundaria, preparatoria y universidad, cuyo objetivo es ayudarles a gestionar su tiempo y tareas escolares de manera sencilla, atractiva y motivadora.

Funciones principales:

Registro de tareas con fecha de entrega, nivel de dificultad y tiempo estimado.

Asignación automática de tiempo diario según la disponibilidad del estudiante.

Recordatorios diarios (correo electrónico y notificaciones en la app).

Sistema de incentivos con gamificación (medallas, rachas de cumplimiento, niveles).

Modelo freemium: versión gratuita con anuncios y límite de tareas; versión de pago con funciones premium.

Diseño intuitivo y accesible, enfocado en las necesidades reales de los estudiantes.

2. Productos o servicios similares en el mercado

Aunque existen aplicaciones de productividad, pocas están diseñadas específicamente para estudiantes con un sistema de gamificación.

Ejemplos de competidores indirectos:

Todoist: gestor de tareas con calendario y recordatorios. Plan gratuito con limitaciones y planes premium desde 3.25 USD/mes.

Google Tasks: gratuito, pero muy básico.

Notion: muy popular entre estudiantes, pero complejo y sin automatización de tiempos. Plan gratuito y premium desde 8 USD/mes.

Evernote: organización de notas y tareas. Plan gratuito limitado y planes premium desde 89 MXN/mes.

Trello: organización de proyectos con tableros y tarjetas. Plan gratuito y planes desde 5 USD/mes.

Google Calendar: calendarización y recordatorios. Gratuito (con opciones empresariales en Google Workspace).

TickTick: gestor de tareas con calendario y temporizador Pomodoro. Plan gratuito y premium desde 35.99 USD/año.

3. Ventajas competitivas

Gamificación al estilo Duolingo: incentivos visuales y motivadores que fomentan la constancia.

Simplicidad y accesibilidad: pensado para estudiantes que encuentran complejas herramientas como Notion o Trello.

Modelo freemium atractivo: versión gratuita funcional y versión premium de bajo costo.

Enfoque en estudiantes: no es una app genérica de productividad, sino diseñada para la dinámica escolar.

4. Tamaño del mercado objetivo

Mercado nacional:

En México hay 5.2 millones de estudiantes universitarios (SEP, 2023).

Meta inicial: captar entre 0.1% (5,200) y 0.5% (52,000) en los primeros dos años.

Segmentación inicial:

Fase piloto: Facultad de Ciencias de la UNAM (11,161 estudiantes en 2022–2023).

Meta: captar entre 1% y 2% en los primeros seis meses.

Expansión: estudiantes de toda la UNAM (373,000 alumnos).

5. Viabilidad y modelo de precios

De acuerdo con una encuesta aplicada a 43 estudiantes, los resultados fueron:

Versión gratuita (con anuncios y hasta 5 tareas activas):

65.1% respondió Sí, la usaría.

34.9% respondió No.

Existe una alta disposición a probar la app bajo un modelo freemium.

Suscripción mensual (sin anuncios, tareas ilimitadas, estadísticas, integración con calendario):

37.2% respondió Sí, pagaría.

62.8% respondió No.

Aunque la mayoría prefiere la versión gratuita, más de 1 de cada 3 estudiantes estaría dispuesto a pagar.

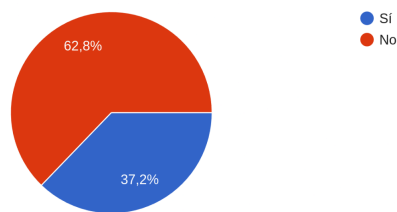
Proyección económica (con base en los 43 encuestados):

Usuarios gratuitos (65.1%): 28 estudiantes.

Usuarios dispuestos a pagar (~37.2%): 16 estudiantes.

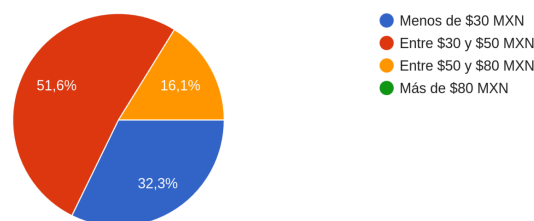
¿Estarías dispuesta a pagar una suscripción mensual para tener más beneficios (tareas ilimitadas, sin anuncios, estadísticas, integración con calendario)?

43 respuestas



En caso de que sí, ¿cuánto estarías dispuesta a pagar al mes?

31 respuestas



Tras analizar las preferencias y necesidades de los usuarios, se decidió mantener únicamente la versión gratuita del producto, ya que la mayoría de los encuestados mostró interés en esta modalidad y no estaría dispuesta a pagar por versiones premium.

Segundo cuestionario (opinión del usuario sobre el diseño)

1. Diseño actual

- La mayoría percibió el diseño como atractivo y moderno.
- El impacto visual generó interés y buena aceptación inicial.

2. Claridad y facilidad de uso

- Los usuarios consideran que la interfaz es clara y entendible, con menús y botones bien ubicados.
- La navegación fue calificada como intuitiva, lo que facilita la adopción.

3. Elementos más valorados

- La organización visual (colores, tipografía, íconos) recibió buenas valoraciones.
- Se destacó la simplicidad, evitando recargar la pantalla.

4. Aspectos a mejorar

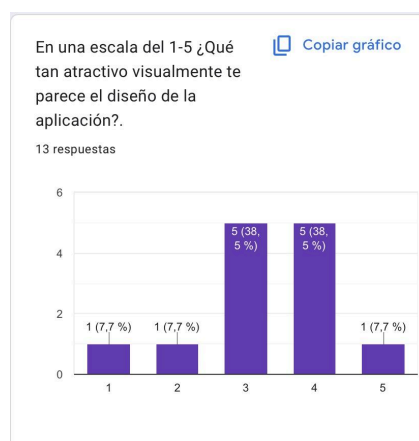
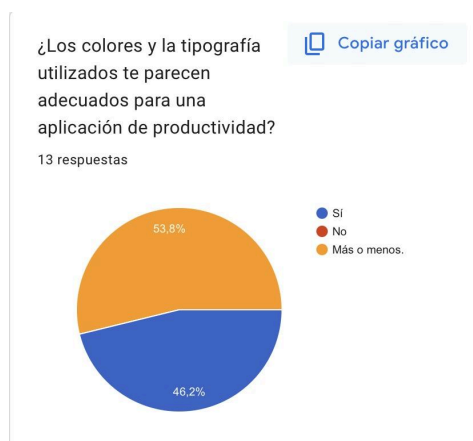
- Algunos sugieren más opciones de personalización para ajustar la experiencia a sus gustos.
- Se mencionaron mejoras posibles en la velocidad de carga y consistencia en algunos apartados visuales.

5. Aceptación general

- La mayoría afirmó que estaría dispuesta a usar la app regularmente gracias a su diseño atractivo y fácil de entender.
- El diseño genera confianza y disposición a recomendarla

A partir de estos resultados concluimos que vamos a hacer la mejora enfocándonos en algunas solicitudes que nos hizo el usuario.

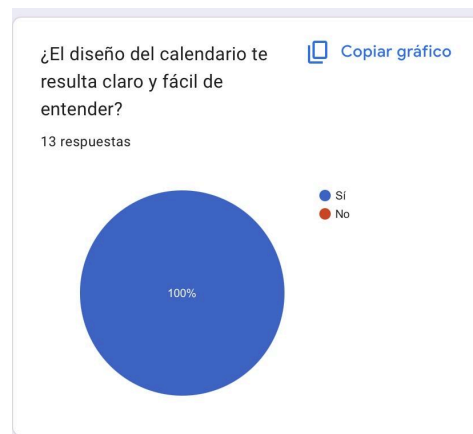
A continuación anexamos los resultados de la encuesta que se llevó acabo.



¿Qué otra característica esperarías encontrar en esta aplicación?

13 respuestas

- Agregar una función que permita agregar fotos de las tareas
- que los días se vean en semanas bien estructuradas y agregar colores diferentes dependiendo la tarea o la importancia
- Hora límite de entrega
- un sistema de recordatorios
- Poder recibir recordatorios sobre las tareas del día y tal vez poder editar tareas
- Recordatorios
- modificar las tareas, etiquetar las tareas por categoría



Tercer cuestionario: Organización y diseño de la aplicación.

A partir de los resultados obtenidos en el cuestionario aplicado sobre la aplicación FocusUp, se puede concluir que la mayoría de los participantes comprendieron claramente el funcionamiento general del sistema a través del video demostrativo. Cuatro de los cinco encuestados afirmaron haber entendido completamente cómo funciona la aplicación, lo que refleja que el contenido audiovisual es efectivo para comunicar las funcionalidades principales.

En cuanto a la estructura de las secciones del demo (agregar tareas, organizar, revisar pendientes), la mayoría consideró que están bien organizadas y presentan un flujo lógico. Sin embargo, algunos participantes mencionaron que podría mejorarse la presentación o claridad visual de ciertas partes, especialmente en el calendario y la visibilidad del texto de las tareas.

Respecto a la facilidad de uso, todos los encuestados coincidieron en que el sistema es muy fácil o fácil de seguir, lo cual sugiere una buena experiencia de usuario y una interfaz intuitiva. En relación con el diseño visual, las opiniones fueron mayormente positivas, aunque se detectaron sugerencias sobre personalización de colores, mejor visibilidad del texto y ajuste del diseño del calendario.

El orden de las secciones fue evaluado como adecuado por la mayoría, lo que indica que la secuencia actual (agregar, revisar, editar, completar) resulta comprensible para los usuarios.

En la escala de utilidad, los valores se concentraron entre 3 y 5, con predominancia de puntuaciones altas, lo que demuestra que los usuarios perciben a FocusUp como una herramienta útil para la organización personal, aunque con margen para optimizar algunos detalles.

Entre las principales sugerencias de mejora, destacan:

- Agregar niveles de prioridad o importancia para las tareas.
- Incorporar alarmas o temporizadores.

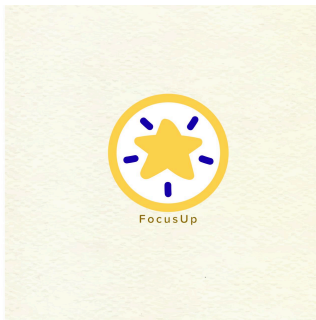
Respecto a los incentivos o recompensas, las preferencias fueron variadas, pero los tipos más mencionados fueron:

- Acceso a funciones premium,
- Insignias o puntos,
- Tiempo libre o descuentos.

De forma consistente, todos los encuestados manifestaron interés en que la aplicación ofrezca descuentos o beneficios especiales al registrarse con el correo institucional, lo que sugiere que este tipo de incentivos podría fortalecer la adopción de la herramienta.

Idea de nombre: FocusUp

Idea de logo:



Referencias

Doist. (s. f.). Todoist: Precios. Recuperado el 11 de septiembre de 2025, de <https://todoist.com/es/pricing>

Evernote Corporation. (s. f.). Evernote: Precios. Recuperado el 11 de septiembre de 2025, de <https://evernote.com/intl/es/pricing>

Google. (s. f.). Google Calendar. Recuperado el 11 de septiembre de 2025, de <https://workspace.google.com/products/calendar/>

Google. (s. f.). Google Tasks. Recuperado el 11 de septiembre de 2025, de <https://workspace.google.com/products/tasks/>

Notion Labs Inc. (s. f.). Notion: Precios. Recuperado el 11 de septiembre de 2025, de <https://www.notion.so/es/pricing>

Secretaría de Educación Pública [SEP]. (2023, 24 de mayo). Matrícula nacional de nivel superior alcanza 5.2 millones de estudiantes: SEP. Gobierno de México. <https://www.gob.mx/sep/articulos/boletin-32-matricula-nacional-de-nivel-superior-alcanza-5-2-millones-de-estudiantes-sep>

Trello, Inc. (s. f.). Trello: Precios. Recuperado el 11 de septiembre de 2025, de <https://trello.com/es/pricing>

TickTick Team. (s. f.). TickTick: Pricing. Recuperado el 11 de septiembre de 2025, de <https://ticktick.com/about/pricing>

Universidad Nacional Autónoma de México [UNAM]. (s. f.). La UNAM es Universidad. Recuperado el 11 de septiembre de 2025, de <https://www.unam.mx/unam-es-universidad>

Universidad Nacional Autónoma de México [UNAM] - Facultad de Ciencias. (s. f.). Facultad de Ciencias UNAM. Recuperado el 11 de septiembre de 2025, de <https://www.fciencias.unam.mx/>