

2013

## ¿CÓMO AYUDAR AL NUEVO ALUMNADO EN SU INCORPORACIÓN AL CENTRO?



*Tutora: Esther García-Ligero Ramírez*

*Alumnos: Germán Castro Montes*

*Jesús Morales Cáliz*

*Moisés Muñoz González*

# INTRODUCCIÓN

Vivimos rodeados de todo tipo de tecnologías: consolas, televisores, ordenadores, teléfonos, mp4,...; de hecho, casi nos resulta imposible pasar un momento sin un “aparato eléctrico”. Así, es fácil comprender que nuestra mayor afición sea la informática.

En un futuro próximo nos gustaría ser ingenieros informáticos. Somos además emprendedores e innovadores, por lo que no estaría de más fundar una pequeña empresa que se dedicara a la fabricación y venta de software para juegos, teléfonos u ordenadores,... Algo nuevo e impactante dentro del mundo de las tecnologías.

Somos conscientes de la importancia de hacer un estudio de mercado antes de poner en marcha un proyecto empresarial, con el fin de comprender la situación, las necesidades y la realidad del mercado y poder enfocar nuestro negocio de forma que aumenten nuestras posibilidades de éxito.

Para diseñar y comercializar un producto con éxito, es fundamental mirar lo que nos rodea y fijarnos en aquellas cosas que puedan hacer más fácil nuestra vida cotidiana. Nuestro primer producto va a ser altruista, y con esta filosofía: un “paseo virtual por el Centro”. Con él, pretendemos que los alumnos procedentes de otros centros que se incorporan al nuestro conozcan mejor el lugar donde van a pasar sus próximos años. Con él, queremos también potenciar nuestro centro utilizando los recursos que nos ofrecen las nuevas tecnologías.

# OBJETIVOS

El objetivo que perseguimos con este trabajo era el de aprender a hacer un estudio de mercado.

En nuestra sociedad existe una gran competitividad dentro del mercado y solo los productos que, además de ser buenos, poseen un buen marketing y satisfacen las necesidades de los compradores, son aquellos que realmente triunfan.

Si en un futuro próximo queremos triunfar con nuestros productos, es necesario que conozcamos un poco los entresijos de los mercados y cómo llegar mejor a los clientes.

Por otra parte, nos gusta nuestro instituto y queremos favorecer la llegada de nuevos alumnos al centro a la vez que ponemos en práctica, y a su servicio, nuestros conocimientos de las nuevas tecnologías.

En esta mezcla de intereses se resumen nuestros objetivos.

# PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO DE MERCADO

Para realizar nuestro trabajo, buscamos en Internet y en libros de Matemáticas y Economía cómo se hacía un estudio de mercado.

- Lo primero era saber, exactamente, lo que queríamos hacer. Desde el principio, nuestra intención era enseñar, de una forma amena y participativa, mediante una presentación interactiva o un juego, las instalaciones y aulas de que dispone nuestro centro, los estudios que se pueden realizar en él, los profesores que imparten clase y presentar a la directiva y al resto del personal que trabaja en este instituto. En definitiva, familiarizar a los futuros alumnos con el instituto.
- En segundo lugar, había que saber quiénes iban a ser nuestro futuros “clientes”, conocer su perfil. La presentación interactiva va dirigida a los alumnos que se incorporan en 1º de ESO y 1º de Bachillerato a este instituto y es informativa. Pero también nos gustaría que fuera una forma atractiva para captar al alumnado de 1º de bachillerato que tiene que cambiar de centro; es decir, captar nuevos “clientes”. Por tanto, también a ellos va dirigido nuestro producto. Enviando y difundiendo esta presentación interactiva a los otros centros cuyos alumnos finalizan 4º de ESO y tienen que cambiar de instituto, verán cómo es nuestro instituto y podremos atraerlos para que cursen el bachillerato aquí.
- En tercer lugar, queríamos saber por qué queremos hacer este proyecto. No sólo lo planteamos como una forma de ayudar a los alumnos que se incorporan a nuestro instituto, sino también como una forma de captar nuevo alumnado para los cursos de 1º de bachillerato. En nuestra ciudad nos encontramos con dos tipos de alumnado: por un lado, alumnos que vienen directamente aquí porque su centro está adscrito al nuestro; y, por otro, los que vienen de centros concertados y pueden elegir entre los diferentes centros de bachillerato que hay en nuestra ciudad. Es a estos últimos a los que nos interesa convencer.
- Por último, decidimos que el medio de difusión de nuestro producto sería el blog o la web del centro, siempre haciendo hincapié en aquellos “beneficios” que tiene nuestro “producto”.

La primera fase del proyecto está concluida. Tenemos definido el “producto” que queremos comercializar: una presentación interactiva de nuestro instituto. Y tenemos a los “clientes”: alumnos de 6º de Primaria y de 4º de ESO, que se incorporan al centro a estudiar 1º de ESO y 1º de Bachillerato.

# ELABORACIÓN DE LA ENCUESTA INICIAL

Elaboramos un cuestionario de pre-evaluación antes del lanzamiento del juego. Utilizamos un muestreo intencional u opinático, aunque esto no nos asegurara la total representación de la población. Seleccionamos la muestra entre los alumnos que durante este curso han estudiado 1º de ESO y 1º de Bachillerato, ya que, por ser este su primer año en el centro, tendrían más reciente sus impresiones de los primeros días de clase. En nuestro instituto contamos con 80 alumnos en 1º de Bachillerato y 60 en 1º de ESO. Seleccionamos una muestra de 70 alumnos mediante un muestreo estratificado con afijación proporcional. Así pues, tomamos 30 alumnos de 1º de ESO y 40 de 1º de bachillerato.

Redactamos la encuesta en la que aparecía un primer bloque de preguntas de identificación para determinar la edad, sexo,...; otro bloque en el que nos interesamos por las causas que les llevaron a elegir este centro y por el conocimiento que tenían de él con anterioridad; y un tercer bloque en el que nos centramos en la idea del juego virtual del centro y cómo debería ser.

Una vez que teníamos redactadas las preguntas, utilizando la herramienta de encuestas que tiene google drive, hicimos nuestra encuesta.

Con el fin de facilitarnos el trabajo, ahorrar papel y hacer un uso práctico de las nuevas tecnologías, abrimos un blog, colgamos la encuesta y llevamos al alumnado seleccionado al aula de informática para completar dicha encuesta.

A continuación adjuntamos la encuesta tal y como aparece en el blog.

## Lanzamiento Juego

\*Obligatorio

**Sexo \***

- Hombre  
 Mujer

**Edad \***

- 12  
 13  
 14  
 15  
 16  
 17  
 18 ó más

**Curso \***

- 1 ESO  
 1 Bachiller

**Conocías el IES antes de venir \***

- Sí  
 No

**¿Te trajeron de visita los profesores de tu anterior colegio a ver este instituto? \***

- Sí  
 No

**¿Sabes cuántos Institutos que imparten de 1º a 4º de ESO hay en el pueblo? \***

- 1  
 2  
 3  
 4  
 5  
 6 ó más

**¿Sabes cuántos institutos de 1º y 2º de Bachillerato hay en este pueblo? \***

- 1  
 2  
 3  
 4  
 5  
 6 ó más

**¿Por qué has venido a estudiar a este instituto? (Pueden elegir más de uno) \***

- Porque me correspondía  
 Porque mis padres lo escogieron  
 Porque venían mis amigos  
 Porque era el que más me gustaba  
 Porque había oído hablar de él  
 Otros...

**¿Te hubiera gustado estudiar en otro instituto? \***

- Sí  
 No

**¿Por qué? \***

**Después de pasar un año en este instituto, ¿te gusta? \***

- Mucho  
 Bastante  
 Normal  
 Un poco  
 Nada

**Cuando llegaste al instituto el primer día, ¿te pareció bien la forma de recibir a los alumnos nuevos? \***

- Mucho  
 Bastante  
 Normal  
 Un poco  
 Nada

¿Qué te pareció la información sobre el instituto que te dieron los tutores y la orientadora? \*

- Muy Buena
- Bastante Buena
- Regular
- Mala
- Muy Mala

¿Te resultó útil? \*

- Mucho
- Bastante
- Normal
- Un Poco
- Nada

Durante los primeros días, ¿Te sentiste un poco perdido? \*

- Mucho
- Bastante
- Normal
- Un Poco
- Nada

¿Cómo crees que se puede ayudar a un alumno nuevo a conocer mejor el instituto? \*

- Asignándole un alumno acompañante que le ayude y oriente los primeros días
- Que el tutor o la orientadora le explique el funcionamiento del centro
- Que tenga a su disposición un juego virtual muy divertido que le explique todo
- Ya se adaptará con el tiempo

¿Te gustaría haber tenido a tu disposición un juego virtual del centro para conocerlo mejor y poderte orientar en esos primeros días? \*

- Sí
- No
- Me da igual

Elige lo que te gustaría que tuviera el juego \*

- Un plano del centro con todas las clases
- Una presentación de los profesores que imparten clases
- Una presentación con los estudios que se pueden cursar en el instituto
- Una explicación de los diferentes proyectos que se realizan en el instituto
- Una exposición de las normas del instituto
- Un tutor interactivo que te resuelva las dudas que se te presenten

¿Te gustaría que los personajes del juego fueran los profesores? \*

- Sí
- No
- Me da igual

¿Te gustaría que fuese interactivo? \*

- Sí
- No
- Me da igual

¿Crees que este juego también podría ser de ayuda para que tus padres conocieran mejor el funcionamiento del instituto y los diferentes estudios que se imparten? \*

- Sí
- No
- Me da igual

¿Crees que se debería enseñar este juego a los alumnos de 6º de Primaria o de 4º de ESO que quieren venir al instituto para animarlos a que lo hagan? \*

- Sí
- No
- Me da igual

¿Recomendarías a otros alumnos que se matricularan en este instituto? \*

- Sí
- No
- Me da igual

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Con la tecnología de  


Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.  
[Informe sobre abusos](#) - [Condiciones del servicio](#) - [Otros términos](#)

# RESULTADOS DE LA ENCUESTA INICIAL

Analizamos los resultados obtenidos en la encuesta.

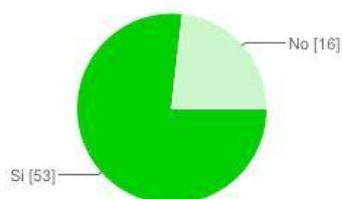
## Conocías el IES antes de venir



Si	<b>62</b>	90%
No	<b>7</b>	10%

El número de compañeros que no conocían el IES antes de venir es muy bajo.

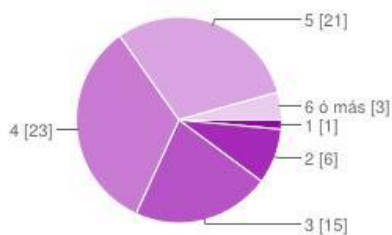
## ¿Te trajeron de visita los profesores de tu anterior colegio a ver este instituto?



Si	<b>53</b>	77%
No	<b>16</b>	23%

A la gran mayoría de los alumnos los trajeron de visita al centro antes de iniciar sus estudios aquí, por lo que podemos concluir que venían de centros adscritos.

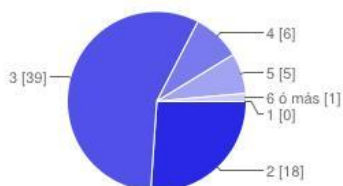
## ¿Sabes cuántos Institutos que imparten de 1º a 4º de ESO hay en el pueblo?



1	<b>1</b>	1%
2	<b>6</b>	9%
3	<b>15</b>	22%
4	<b>23</b>	33%
5	<b>21</b>	30%
6 ó más	<b>3</b>	4%

En esta pregunta hay un 70% de personas que fallan la respuesta, de donde se deducen que no saben cuántos institutos de secundaria hay en la ciudad y que, por tanto, no conocen todas las posibilidades que tienen.

## ¿Sabes cuántos institutos de 1º y 2º de Bachillerato hay en este pueblo?

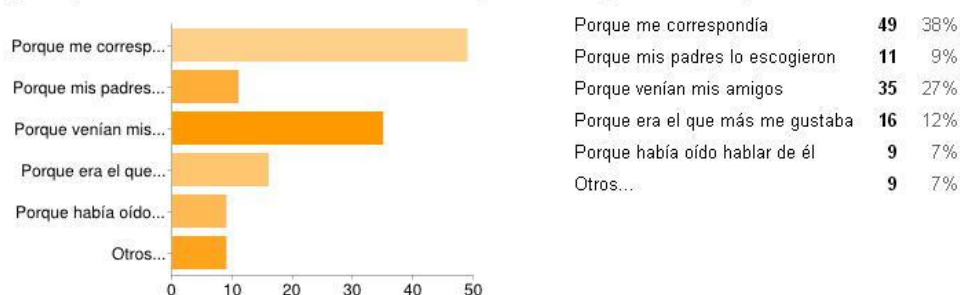


1	<b>0</b>	0%
2	<b>18</b>	26%
3	<b>39</b>	57%
4	<b>6</b>	9%
5	<b>5</b>	7%
6 ó más	<b>1</b>	1%



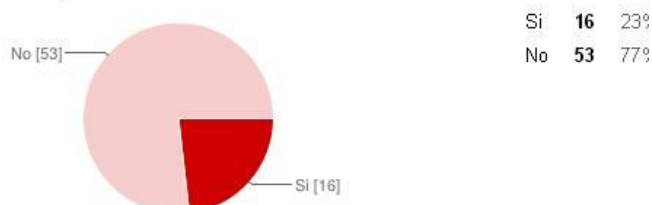
En este caso hay más que se aproximan, pero sólo un 39%. Sigue habiendo desconocimiento de las diferentes oportunidades que se ofrece.

**¿Por qué has venido a estudiar a este instituto? (Pueden elegir más de uno)**



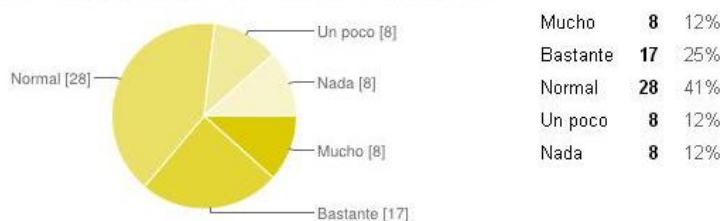
Nuestros compañeros han elegido nuestro instituto principalmente porque les correspondía o porque venían sus amigos. Pocos se dejan influenciar por la decisión de los padres.

**¿Te hubiera gustado estudiar en otro instituto?**



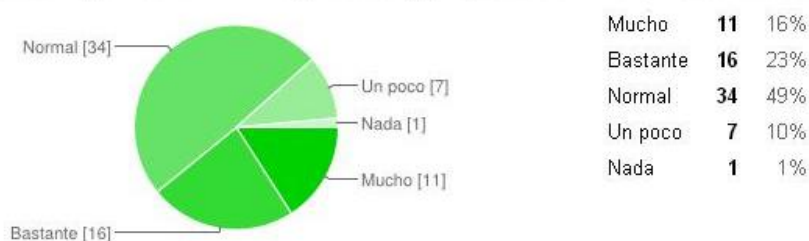
Una vez que estamos en este instituto nos gusta y pocos quieren cambiar.

**Después de pasar un año en este instituto, ¿te gusta?**



Hay una mayor cantidad de personas que tras probar el centro les gusta.

**Cuando llegaste al instituto el primer día, ¿te pareció bien la forma de recibir a los alumnos nuevos?**



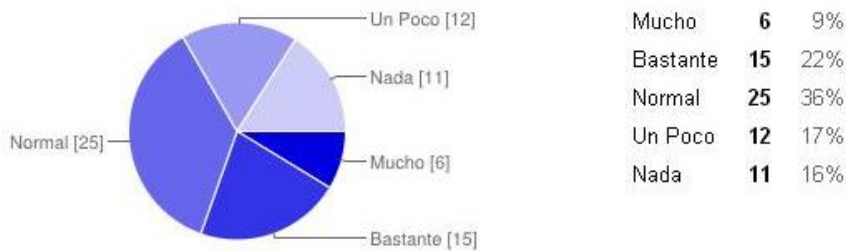
En general, quedaron satisfechos con la recepción que se les dio el primer día. Solamente a un 11% no les gustó.

**¿Qué te pareció la información sobre el instituto que te dieron los tutores y la orientadora?**



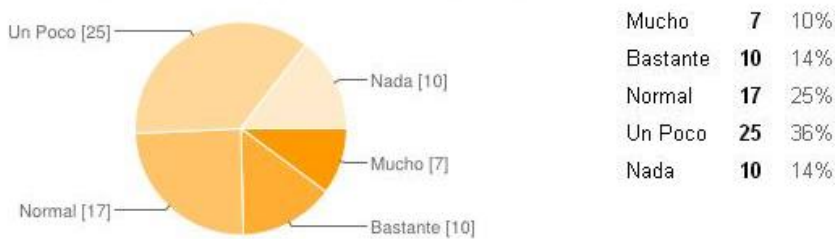
Valoran positivamente la información que les dieron los tutores y orientadores al llegar al centro. Solo el 4% la valora mal.

**¿Te resultó útil?**



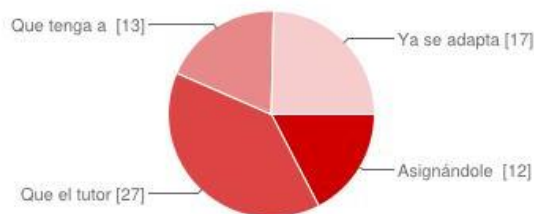
Aunque se valora de forma positiva la información, sin embargo un 33% no la considera útil y un 25% la considera normal.

**Durante los primeros días, ¿Te sentiste un poco perdido?**



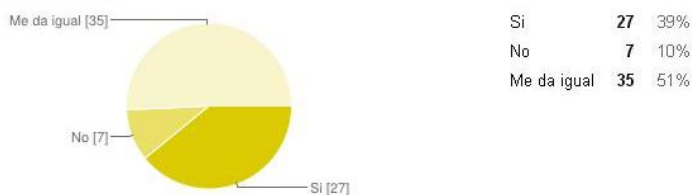
Por una parte tenemos a un 35% que se sintió perdido, frente a un 17% que no lo hizo.

**¿Cómo crees que se puede ayudar a un alumno nuevo a conocer mejor el instituto?**



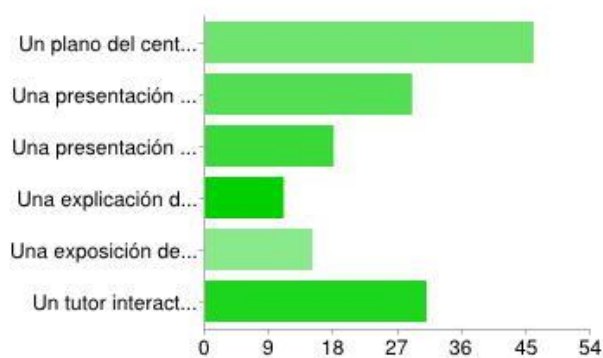
Confían principalmente en las personas mayores, ya que la mayoría se decanta por las explicaciones del tutor. Algunos, 17%, consideran que todo se soluciona con el tiempo ( “Ya se adaptarán”); solo un 13% confía en las nuevas tecnologías.

**¿Te gustaría haber tenido a tu disposición un juego virtual del centro para conocerlo mejor y poderte orientar en esos primeros días?**



En la pregunta anterior no se decantan por las nuevas tecnologías, pero aquí parece que aceptan lo del juego virtual, aunque a la mayoría le da igual.

**Elige lo que te gustaría que tuviera el juego**



Un plano del centro con todas las clases	<b>46</b>	31%
Una presentación de los profesores que imparten clases	<b>29</b>	19%
Una presentación con los estudios que se pueden cursar en el instituto	<b>18</b>	12%
Una explicación de los diferentes proyectos que se realizan en el instituto	<b>11</b>	7%
Una exposición de las normas del instituto	<b>15</b>	10%
Un tutor interactivo que te resuelva las dudas que se te presenten	<b>31</b>	21%

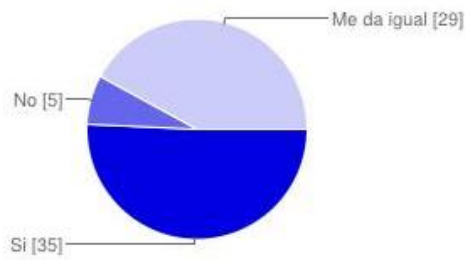
La mayoría quiere que haya un plano del centro. Es lógico, ya que, al ser un edificio antiguo, es un poco enrevesado. Después se inclinan por el tutor interactivo al que consultar.

**¿Te gustaría que los personajes del juego fueran los profesores?**



En general, o prefieren que sean profesores, o les da igual. Pocos alumnos no quieren que los personajes sean los profesores.

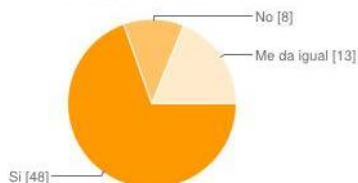
**¿Te gustaría que fuese interactivo?**



Si	35	51%
No	5	7%
Me da igual	29	42%

Hay que resaltar que en el nivel de 1º de ESO, muchos de los alumnos nos preguntaron qué era interactivo. Tras la aclaración se ve que la mayoría se decantó por el sí.

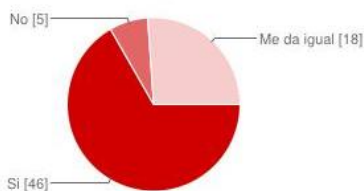
**¿Crees que este juego también podría ser de ayuda para que tus padres conocieran mejor el funcionamiento del instituto y los diferentes estudios que se imparten?**



Si	48	70%
No	8	12%
Me da igual	13	19%

Todos piensan en la utilidad del juego para los padres.

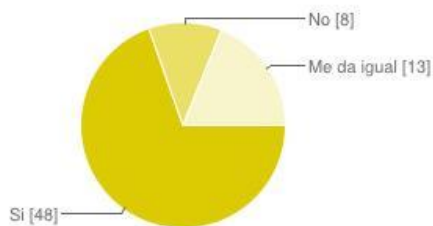
**¿Crees que se debería enseñar este juego a los alumnos de 6º de Primaria o de 4º de ESO que quieren venir al instituto para animarlos a que lo hagan?**



Si	46	67%
No	5	7%
Me da igual	18	26%

También lo consideran una forma de promocionar el centro y animar al alumnado a que venga.

**¿Recomendarías a otros alumnos que se matricularan en este instituto?**



Si	48	70%
No	8	12%
Me da igual	13	19%

Para finalizar, los alumnos están satisfechos con el centro y lo recomendarían a otros alumnos.

La pregunta “¿por qué te hubiera gustado estudiar en otro centro?” era una pregunta abierta. La mayoría ha contestado, si era que no, “porque hay más nivel y se aprende más”; y si era que sí, “por tener más fama de duro que los otros”.

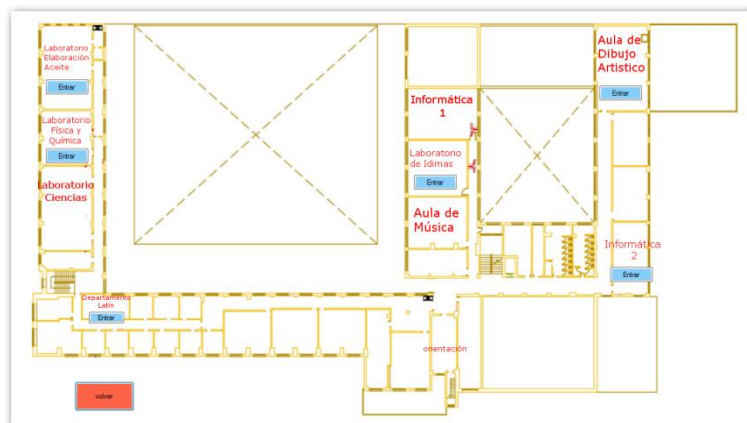
# DISEÑO DEL “PASEO VIRTUAL”

A partir de los datos que recopilamos en la encuesta y teniendo en cuenta nuestra idea inicial, diseñamos un juego interactivo de ordenador: un “paseo virtual” por el centro.

En primer lugar aparece la orientadora, que da la opción, de forma interactiva, de inspeccionar las diferentes plantas del instituto y de informar sobre los estudios que se realizan.



Aparecen, también, los planos del instituto, las clases, profesores,...



Puede ser usado tanto por los padres como por los alumnos.

Lo que, por problemas de tiempo, no hemos podido añadirle ha sido un tutor interactivo que solventara los problemas que pudieran plantearse a los alumnos.

El proceso de realización del juego ha sido largo. Primero hemos solicitado al centro los planos; luego, hemos pedido permiso a los profesores para publicar sus fotos, retocarlas y añadir los bocadillos con los comentarios, y, finalmente, hemos hecho el juego en sí.

Si quieren disfrutar de nuestro juego, que enviamos adjunto a este documento, es necesario que tengan en cuenta las siguientes instrucciones:

- *Para hacer funcionar la aplicación es necesario usar WINDOWS 7 o SUPERIOR, Windows XP no es capaz de abrirlo.*
- *Instalar "dotNetFx45\_Full\_setup.exe" si fuera necesario, Framework para poder abrir la aplicación.*
- *A continuación, entrar en la carpeta "Proyecto Estadística" y ejecutar el archivo "Proyecto Estadística".*

El “paseo virtual” se puede mejorar, pero necesitaríamos bastante más tiempo. Básicamente, hemos cubierto las expectativas iniciales que nuestros compañeros nos planteaban en la encuesta de partida.

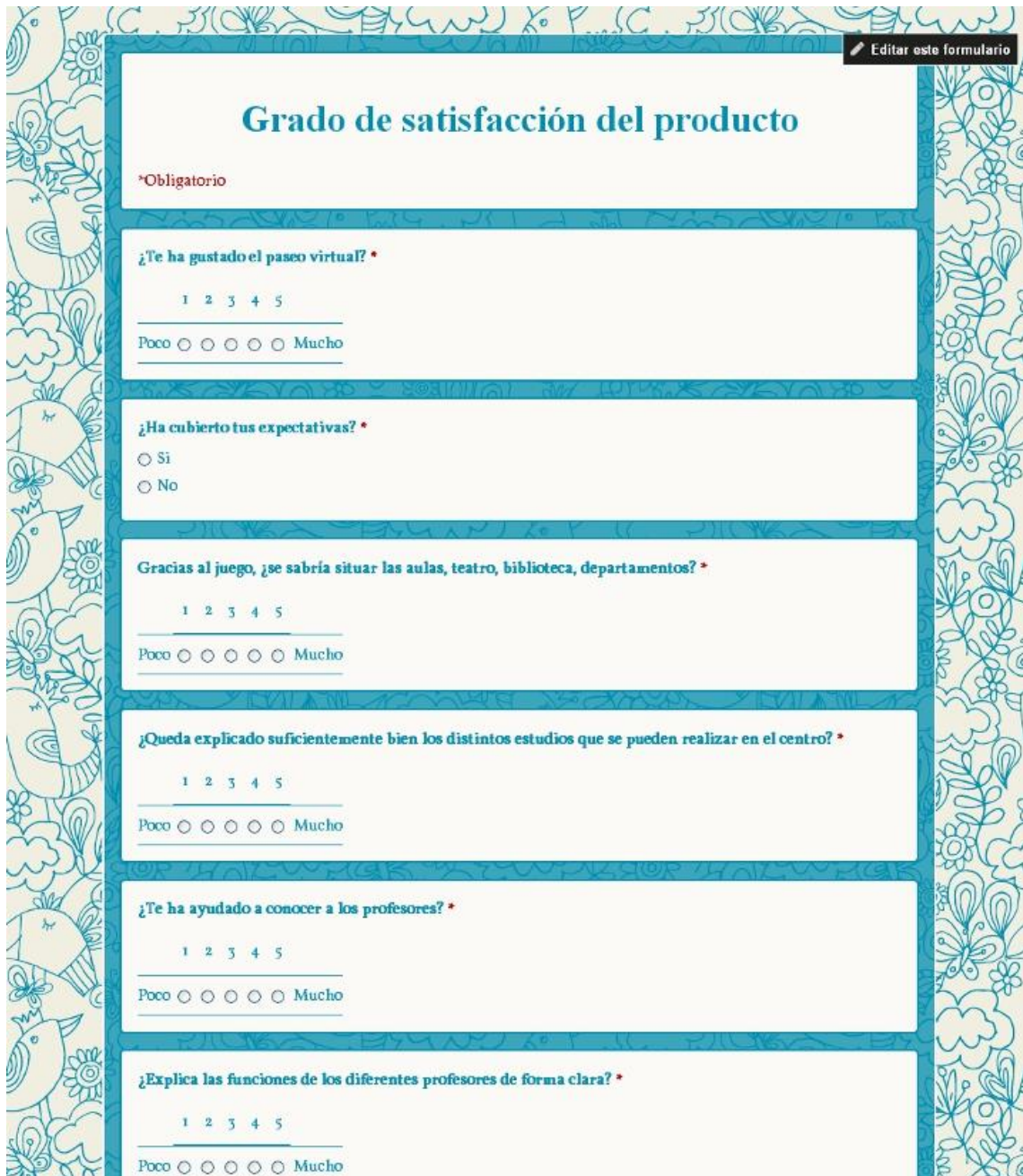
Una vez que nuestro “producto” ha sido elaborado, y antes de ser lanzado al “mercado”, debe pasar una fase de control a realizar por el futuro cliente.

En esta nueva etapa, los compañeros prueban el juego y nos proporcionan, a través de una encuesta, los datos que nos permitan mejorarlo y retocarlo antes de su lanzamiento final.

Cómo iba a ser muy complicado que los 70 alumnos anteriores probaran el juego y luego complimentaran la nueva encuesta, decidimos tomar una muestra de la muestra de los 70 alumnos. Por muestreo estratificado con afijación proporcional, seleccionamos 15 alumnos de 1º de ESO y 20 alumnos de 1º de bachillerato para probar el juego y, a continuación, rellenar la encuesta.

# ELABORACIÓN DE LA ENCUESTA FINAL

Redactamos una nueva encuesta con preguntas acerca de qué les había parecido el juego. Usando google drive, diseñamos la encuesta y la subimos al blog para que los alumnos la contestaran una vez que habían probado el juego.



**Grado de satisfacción del producto**

**\*Obligatorio**

¿Te ha gustado el paseo virtual? \*

1 2 3 4 5

Poco      Mucho

¿Ha cubierto tus expectativas? \*

Sí  
 No

Gracias al juego, ¿se sabría situar las aulas, teatro, biblioteca, departamentos? \*

1 2 3 4 5

Poco      Mucho

¿Queda explicado suficientemente bien los distintos estudios que se pueden realizar en el centro? \*

1 2 3 4 5

Poco      Mucho

¿Te ha ayudado a conocer a los profesores? \*

1 2 3 4 5

Poco      Mucho

¿Explica las funciones de los diferentes profesores de forma clara? \*

1 2 3 4 5

Poco      Mucho

Editar este formulario

¿Crees que ayudaría a los futuros alumnos del centro a incorporarse a la vida del mismo? \*

- Sí
- No
- No se

¿Contribuiría este juego a atraer a los alumnos de 6 de primaria y de 4 de ESO a venir a estudiar aquí? \*

- Sí
- No
- No se

¿Te ha resultado útil? \*

1 2 3 4 5

Poco      Mucho

¿Te ha resultado completo? \*

1 2 3 4 5

Poco      Mucho

¿Te gustaría añadirle algo más? \*

- Sí
- No
- No se

¿Qué cambiarías o añadirías? \*

Enviar

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Con la tecnología de  
**Google** Drive

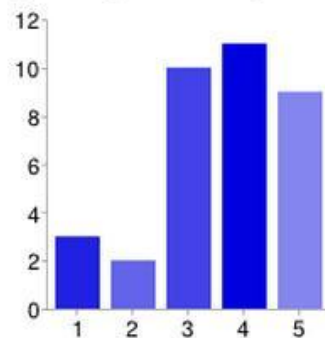
Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.  
[Informar sobre abusos](#) - [Condiciones del servicio](#) - [Otros términos](#)



# RESULTADOS DE LA ENCUESTA FINAL

A continuación analizamos los resultados obtenidos en la encuesta final tras la prueba del “producto”.

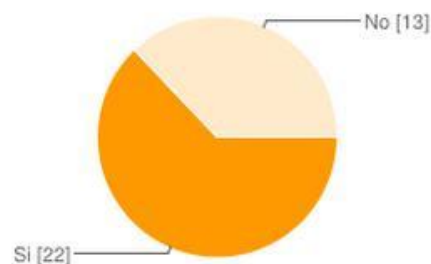
¿Te ha gustado el paseo virtual?



1	<b>3</b>	9%
2	<b>2</b>	6%
3	<b>10</b>	29%
4	<b>11</b>	31%
5	<b>9</b>	26%

El trabajo ha gustado mucho, en general a todos los que lo han probado.

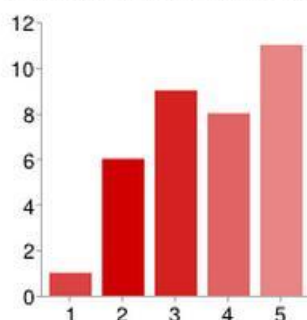
¿Ha cubierto tus expectativas?



Si	<b>22</b>	63%
No	<b>13</b>	37%

Ha cubierto las expectativas que tenían los alumnos antes de probar el juego.

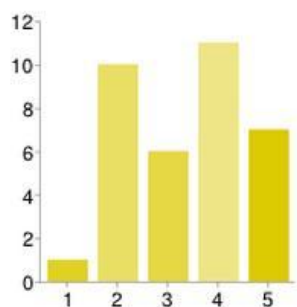
Gracias al juego, ¿se sabría situar las aulas, teatro, biblioteca, departamentos?



1	<b>1</b>	3%
2	<b>6</b>	17%
3	<b>9</b>	26%
4	<b>8</b>	23%
5	<b>11</b>	31%

Parece ser, que gracias a los planos que se incluyen en el juego, los alumnos pueden ubicar las aulas, biblioteca, teatro,...

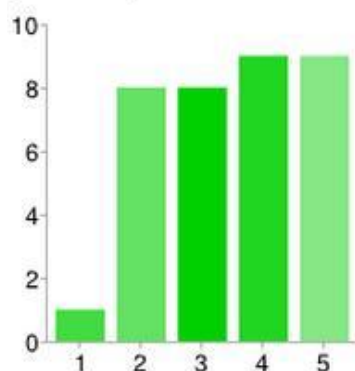
¿Queda explicado suficientemente bien los distintos estudios que se pueden realizar en el centro?



1	1	3%
2	10	29%
3	6	17%
4	11	31%
5	7	20%

Uno de los fallos que hemos detectado es que no quedan del todo explicados los estudios que se pueden realizar en el centro. Quizás sería necesario retocar este apartado del juego.

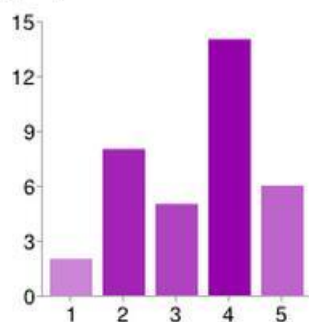
¿Te ha ayudado a conocer a los profesores?



1	1	3%
2	8	23%
3	8	23%
4	9	26%
5	9	26%

Les gustaría tener más profesores para así conocer a todos.

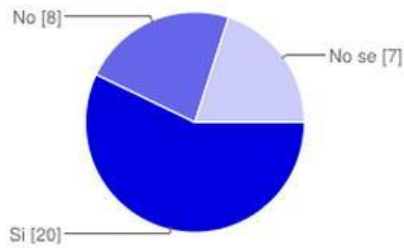
¿Explica las funciones de los diferentes profesores de forma clara?



1	2	6%
2	8	23%
3	5	14%
4	14	40%
5	6	17%

Quedan bastante claras las funciones de los distintos profesores, pero también se podría mejorar un poco este punto.

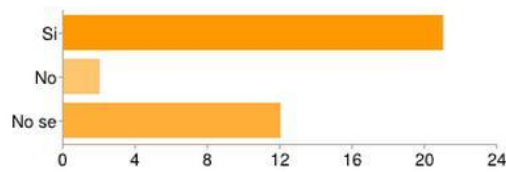
¿Crees que ayudaría a los futuros alumnos del centro a incorporarse a la vida del mismo?



Si	<b>20</b>	57%
No	<b>8</b>	23%
No se	<b>7</b>	20%

Los compañeros ven el juego útil para los nuevos alumnos que se incorporan al centro.

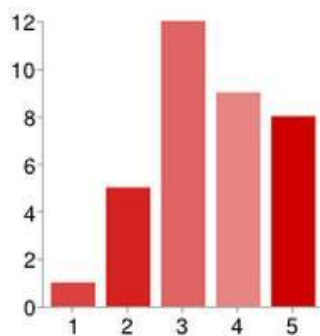
¿Contribuiría este juego a atraer a los alumnos de 6 de primaria y de 4 de ESO a venir a estudiar aquí?



Si	<b>21</b>	60%
No	<b>2</b>	6%
No se	<b>12</b>	34%

Se considera ventajoso usar el juego con el fin de atraer al alumnado de otros centros.

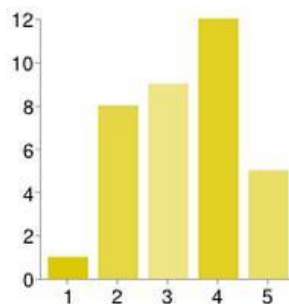
¿Te ha resultado útil?



1	<b>1</b>	3%
2	<b>5</b>	14%
3	<b>12</b>	34%
4	<b>9</b>	26%
5	<b>8</b>	23%

Más o menos ha resultado útil. La verdad es que quizás no deberíamos haber incluido esta pregunta, ya que estos alumnos están en el centro y ya no es muy útil para ellos.

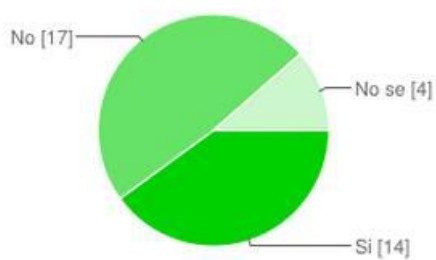
¿Te ha resultado completo?



1	<b>1</b>	3%
2	<b>8</b>	23%
3	<b>9</b>	26%
4	<b>12</b>	34%
5	<b>5</b>	14%

El "paseo virtual" ha resultado completo.

### ¿Te gustaría añadirle algo más?



Si	<b>14</b>	40%
No	<b>17</b>	49%
No se	<b>4</b>	11%

Les gustaría que la participación en el juego por parte del profesorado fuera mayor, que hubiera una explicación más exhaustiva de las diferentes enseñanzas que se imparten en el centro y de los distintos proyectos que se realizan, y un tutor al que preguntarle acerca de las dudas que les surjan, les conteste de forma individualizada.

# CONCLUSIONES

Gracias a este trabajo, hemos podido comprobar la importancia que tiene un estudio de mercado a la hora de lanzar un nuevo producto. En muchas ocasiones creemos que el producto que hemos diseñado es bueno, y no tenemos en consideración la opinión que puedan tener aquellos que finalmente van a utilizarlo (comprarlo).

Una vez que hemos realizado la encuesta inicial, nos hemos dado cuenta que había que hacer algunas modificaciones en el planteamiento de nuestro “paseo virtual” e introducir algunas de las ideas que nos habían aportado nuestros compañeros a través de la encuesta. Esto nos ha llevado a pensar en la importancia que tienen las opiniones y las expectativas de los “clientes” acerca de un nuevo producto.

Después de que los alumnos probaran el juego y contestaran a la encuesta de satisfacción, nos hemos dado cuenta de los errores que habíamos cometido: faltaba una mayor explicación de los estudios que se pueden cursar en el centro, querían una representación mayor del profesorado, eran partidarios de un tutor interactivo,...

Tendremos que aprovechar todas estas puntualizaciones de nuestros compañeros para realizar algunas mejoras en nuestro juego.

En general, la experiencia ha sido satisfactoria y más aun cuando veamos nuestro trabajo “colgado” en la web del centro para que pueda ser utilizado por padres, compañeros y alumnos de otros centros.

También hemos aprendido que el lanzamiento del producto al mercado no es el final del proceso. Siempre hay que tener un seguimiento del “producto” e ir realizando encuestas a los usuarios, para así poder mejorar su calidad y ampliar los horizontes del negocio que hemos iniciado.

# BIBLIOGRAFÍA

Para la realización del proyecto hemos utilizado los libros de texto de Matemáticas que tenemos en el centro y un libro de Estadística de McGrawll Hill. Además nos hemos ayudado de varias páginas web y de wikipedia.