

TÍTULO DEL ESCENARIO	El Vendedor de Zapatos	
Palabras clave	Marketing, introducción al marketing, escuela de negocios	
¿A quién quiero enseñar?		
Edad y curso de los alumnos	18-19, primer curso de universidad	
Características específicas de los alumnos	Ninguna en especial	
¿Qué quiero enseñar?		
Asignatura / campo / habilidades	Introducción al marketing	
Objetivos	<p>Los estudiantes aprenden acerca del trabajo de un responsable de marketing en una empresa, mediante un mecanismo de exploración individual. Después de completar este escenario educativo, los estudiantes serán capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar cuáles son las principales actividades de un responsable de marketing • Identificar las tareas necesarias para planificar y ejecutar un plan de marketing para un producto. <p>El escenario se centra especialmente en los siguientes conceptos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Segmentación del mercado. • Macro y micro entornos y su impacto en la toma de decisiones. • La imagen de marca. • La importancia de conocer las dimensiones del producto. • La determinación del precio de un producto. • 	
¿Cómo lo quiero enseñar?		Puntuar de 0 a 5
Metáfora de aprendizaje que apoye los objetivos	Adquisición (Transmitir / presentar / explicar contenidos a los alumnos)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Imitación (Mostrar a los alumnos cómo hacer cosas relacionadas con el tema, actuando de modelo)	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Descubrimiento (Proporcionar las herramientas necesarias para que los alumnos descubran algo por sí mismos. Organizar actividades guiadas y dar consejos)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Participación (Hacer que los alumnos debatan y/o colaboren para aprender algo concreto y facilitar las interacciones entre ellos)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Experimentación (Organizar actividades donde los alumnos van a entender, aprender cómo hacer algo y/o practicarlo)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Descripción del juego	Trama	El estudiante se pone en el papel de un nuevo empleado del departamento de Marketing de un fabricante de zapatos, que es enviado a una isla virgen para analizar el potencial de

Otros aspectos a considerar

El juego sigue siendo un trabajo en desarrollo. Esperamos contar con una versión preliminar hacia el final del año.