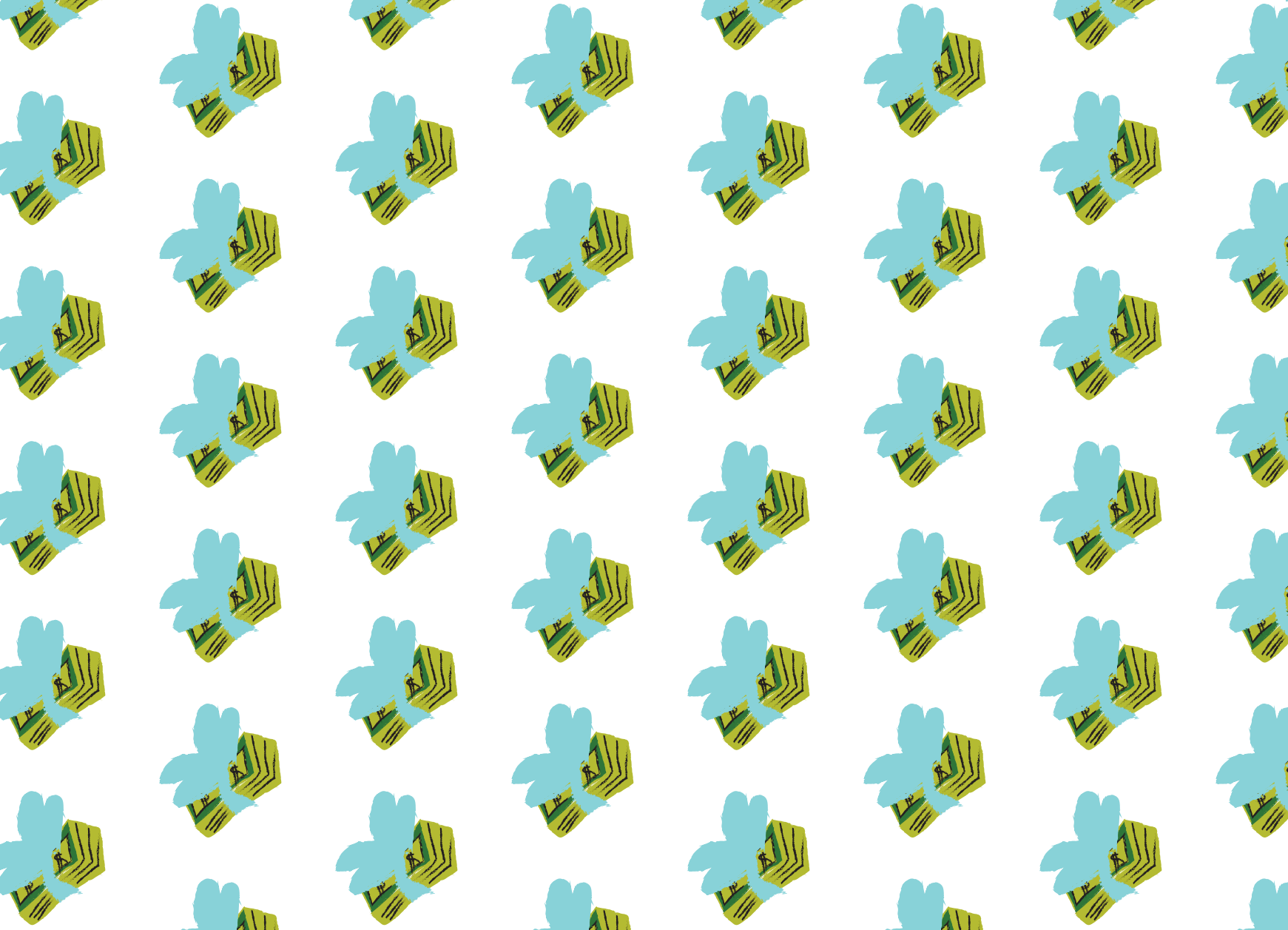




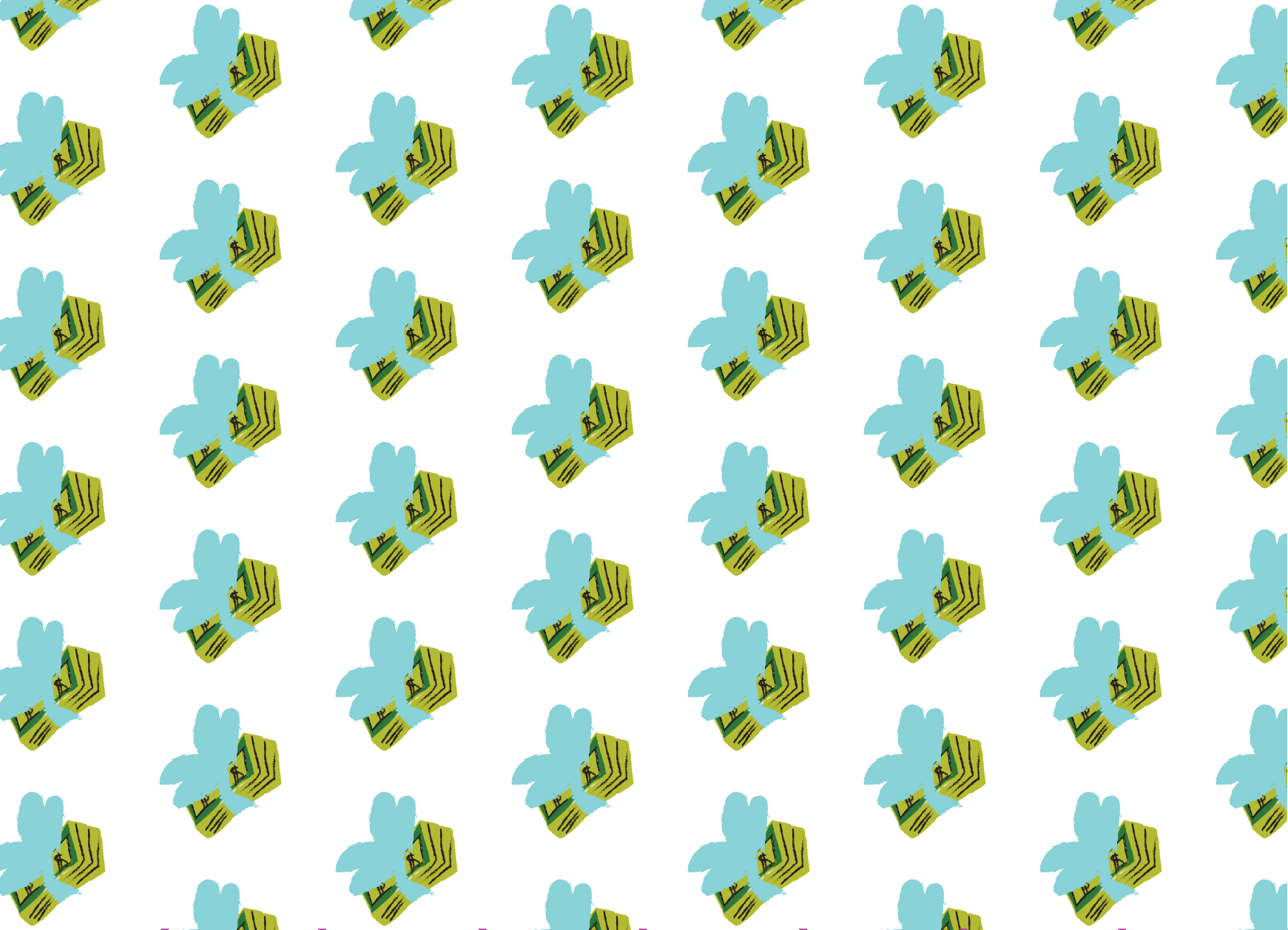
Del
al **b** *oceto*
alance



Memoria Sistema de Producto
Por Mariana Buitrago Sanchez
PADCV 2025-2







Del
al **b** *oceto*
alance

Tabla de Contenido

1. Tema	2
2. Justificación.....	3
3. Situación abordada.....	4
4. Objetivo general.....	5
5. Objetivos Específicos.....	6
6. Perfil experto/aliado	7
7. Perfil usuarios	8
8. Metodología.....	9
9. Diagnóstico.....	10
10. Benchmarking.....	11
11. Proceso creativo	12
12. Sistema de producto	13
13. Validación.....	24
14. Conclusiones	30
15. Referencias.....	31

Del
al **b**oceto
alance

PROPUESTA

de Valor



Del Boceto al Balance **busca traducir el concepto financiero al lenguaje creativo de los diseñadores**, ofreciendo herramientas prácticas y sencillas para aprender a manejar el dinero sin perder la motivación. A través del juego ctrl+cash, el cual toma ejercicios de presupuesto y dinámicas de valoración del trabajo, en donde los estudiantes podrán reconocer el valor de su talento, tomar mejores decisiones económicas y proyectar su futuro profesional con más seguridad y confianza.

JUSTIFICACIÓN

El proyecto responde a la problemática de **falta de educación financiera** entre jóvenes diseñadores de comunicación visual, lo que afecta negativamente en sus carreras **limitando su capacidad para emprender o generar ingresos de manera estratégica**, esto los hace vulnerables a explotación laboral. Referentes como Jessica Hische y Mike Monteiro mencionan este problema. En América Latina, el conocimiento financiero es bajo (PISA), y en Colombia el ahorro interno ha caído al 13–15% del PIB (La República, 2024).



El

44%
No ahorra

58%

No podría cubrir un
gasto imprevisto sin
endeudarse (CAF, 2023).

De los Jóvenes en Colombia

Situación Abordada

El proyecto aborda **la falta de hábitos financieros básicos, como la creación de presupuestos y el registro adecuado de sus ingresos y gastos.** Al no llevar una contabilidad organizada de sus proyectos, suelen invertir más de lo necesario y cobrar menos de lo que corresponde. Esta administración deficiente, junto con la ausencia de ahorro y de criterios claros para invertir, los obliga a aprender por ensayo y error. Este desconocimiento financiero afecta la estabili-



dad de sus carreras y limita su capacidad para emprender. Aunque muchos diseñadores cuentan con grandes talentos y comienzan pequeños emprendimientos desde sus hogares, la universidad o motivados por un sueño personal, estos proyectos rara vez logran consolidarse. La razón principal es la ausencia de hábitos financieros y de estrategias adecuadas para gestionar un emprendimiento, lo que impide que crezca y genere los ingresos que podría alcanzar con una administración adecuada.

Objetivo General

Diseñar un sistema de comunicación visual con enfoque pedagógico, para el fomento de la educación financiera entre los jóvenes diseñadores de la PUJ Cali. Este objetivo busca abordar la necesidad de mejorar la cultura financiera de los estudiantes de Diseño de Comunicación Visual, aprovechando las estrategias propias del diseño pedagógico para traducir conceptos financieros en mensajes claros, atractivos y útiles.



Objetivos Específicos

- 1.** **Investigar** las necesidades, conocimientos y percepciones sobre educación financiera de los jóvenes diseñadores de la PUJ de Cali, mediante una metodología mixta para elaborar un diagnóstico clave sobre el público objetivo.
- 2.** **Elaborar** una propuesta visual y conceptual, basada en los resultados del diagnóstico, que combine principios pedagógicos para la adecuada comunicación para los jóvenes diseñadores.
- 3.** **Diseñar** el sistema de comunicación visual mediante la implementación de un prototipo y la retroalimentación del público objetivo, asegurando su pertinencia para el fomento de la educación financiera.

Experto / Aliado



Profesor Fabio Andrés Puerta

Experto en finanzas, contabilidad y gestión de proyectos. Doctorando en Gerencia de Proyectos, con amplia experiencia en consultoría empresarial y docencia universitaria en áreas como análisis financiero, costos, presupuestos y planeación estratégica. Docente de la Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas en la Pontificia Universidad Javeriana Cali, donde aporta solidez financiera y visión estratégica.

Usuario

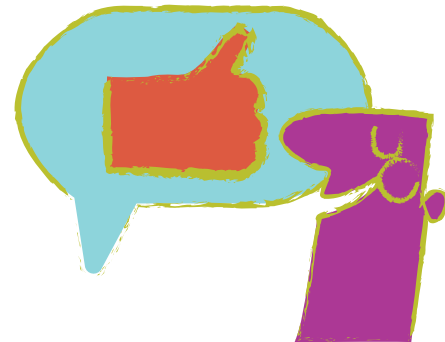


**Estudiante de Diseño en la
PUJ Cali (18-25 años).**

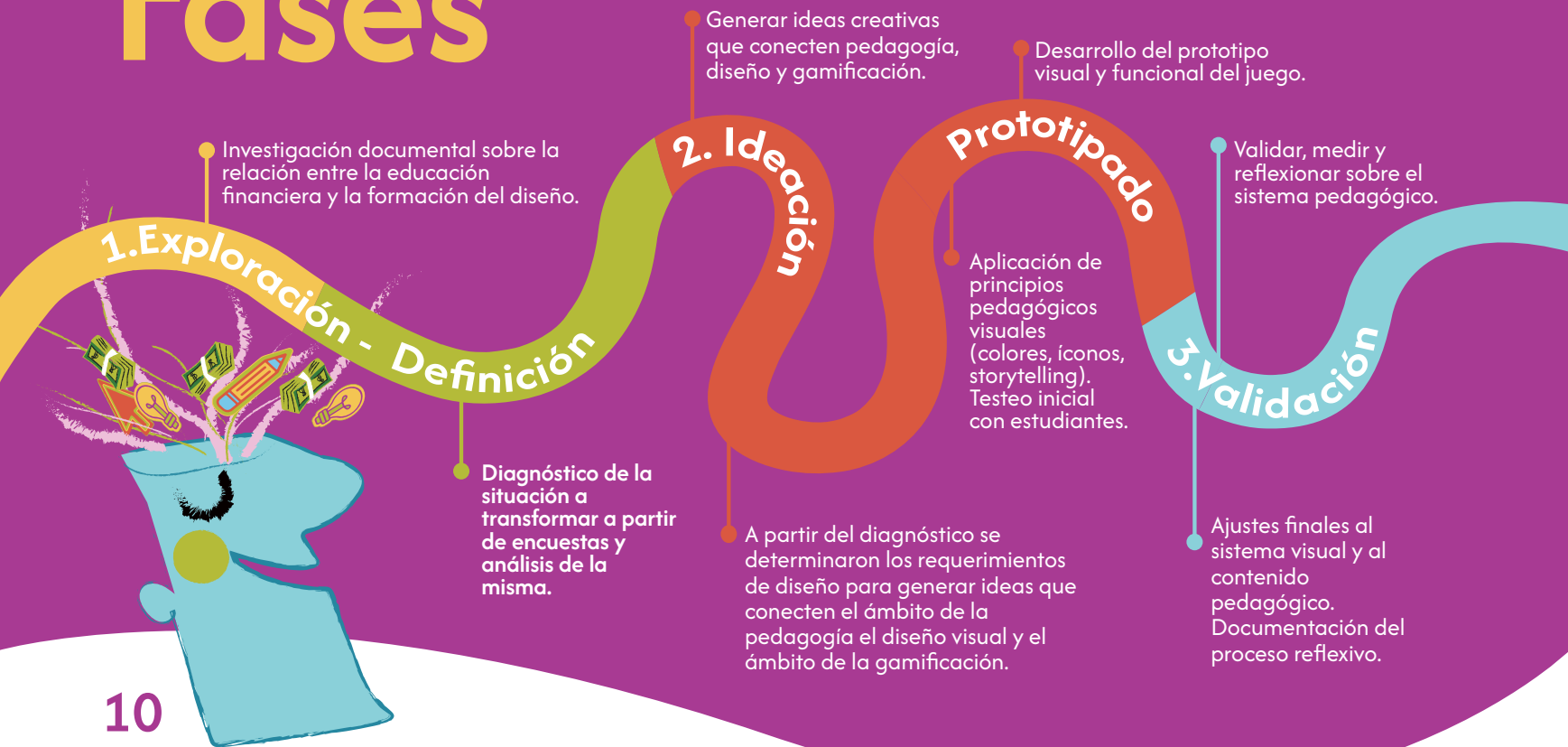
Creativo y emprendedor, busca aprender finanzas con metodologías activas, visuales y participativas.

Metodología *Del* Balance

La metodología Del Balance consiste en un enfoque híbrido que combina elementos del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), el Aprendizaje Basado en Juegos y el Diseño Centrado en el Usuario (DCU). Esta integración permite abordar el proyecto desde una perspectiva pedagógica, creativa y participativa, donde la investigación, la experimentación y la retroalimentación se articulan para diseñar soluciones significativas.



Fases



Análisis Diagnóstico

Insights

- 1.** **Desconocimiento Financiero**
(Brechas en educación financiera, desconocimiento de conceptos básicos).
- 2.** **Valor de la planeación y control**
(necesidad de organizar ingresos/gastos).
- 3.** **Preferencia por lo dinámico**
(metodologías vivenciales, juegos, talleres).
- 4.** **Prácticas ligadas a la creatividad**
(aprendizaje en clave de diseño).
- 5.** **Interés en el ahorro**
(intención de guardar y proyectar recursos).
- 6.** **Apertura al aprendizaje**
(disposición a formarse en finanzas personales).

87
participantes



Benchmarking

Ticket to Ride (Juego de mesa de rutas y planificación) Diseñado por Alan R. Moon (2004), galardonado con el Spiel des Jahres por su valor educativo y diseño estratégico.

Diversity, creado en Colombia en 2006 por Eduparques S.A.S y Pedro Gómez, fue un parque educativo donde niños aprendían finanzas y trabajo en equipo jugando a ser profesionales.



Settlers of Catan (Gestión de recursos y negociación) Diseñado por Klaus Teuber (1995), utilizado en entornos educativos para enseñar economía básica y negociación.

SimCity (Videojuego de gestión urbana) Desarrollador por Will Wright (1989), estudiado en entornos de aprendizaje para fomentar la planificación sistémica.



PROCESO

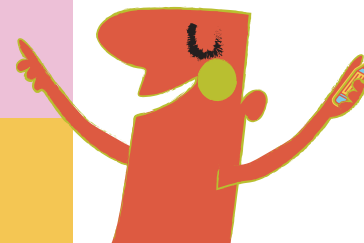
Creativo

De| **b**oceto
al **b**alance

De| **b**oceto
al **b**alance

Del **b**oceto
al **b**alance

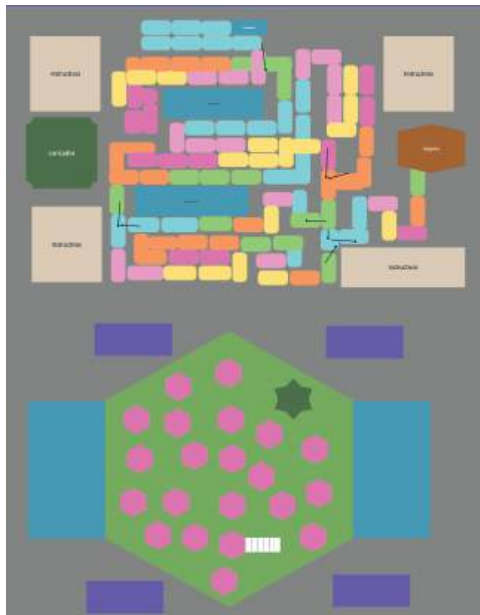
Del **b**oceto
al **b**alance



El logo se diseñó combinando la “B” de boceto y balance, junto con el ícono de una alcancía de cerdito para reforzar el tema financiero. Se eligió una tipografía legible y gruesa, acompañada de una paleta de seis colores vibrantes para atraer al público y hacer el tema más creativo y menos estresante. Colores como el naranja y el verde se usaron para representar pérdidas y ganancias, aprovechando su contraste. La ilustración se trabajó con trazos orgánicos y un estilo simple y amigable, pensado para que el contenido financiero sea más accesible y atractivo para los diseñadores.

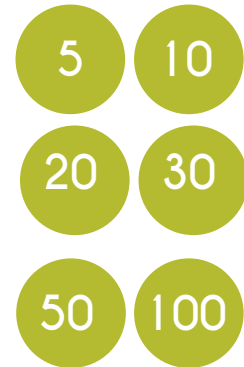
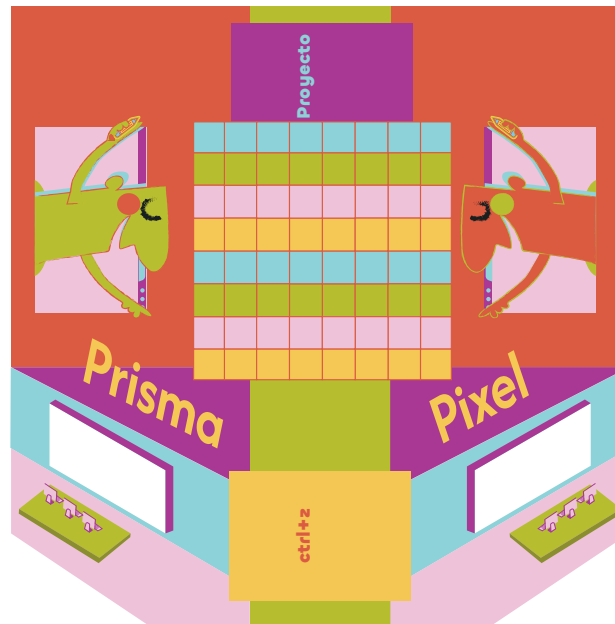
PROCESO

Creativo



14

Al iniciar el diseño del juego, se probaron varios tableros para responder a las necesidades del público objetivo. Los primeros no funcionaron porque eran complicados y dificultaban el movimiento de las fichas y la comprensión del juego. Por eso, el tablero se modificó varias veces hasta llegar al tercero, que fue el más claro y funcional y se convirtió en la versión final.





El **Juego** es una **estrategia pedagógica** que, mediante una experiencia lúdica, un diseño, decisiones y finanzas.

El **Posicionamiento del juego** lleva al estudiante de Comunicación Visual a gestionar su proyecto y fortalecer microhábitos financieros.



El **Manual de uso** actúa como guía para implementar el juego, explicando objetivos, componentes e instrucciones.

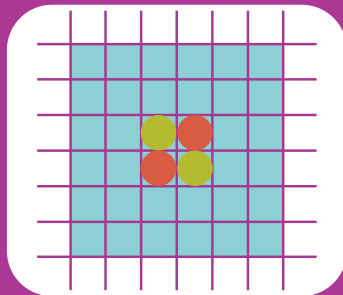
Sistema Producto

Ctrl + cash
Brief Financiero

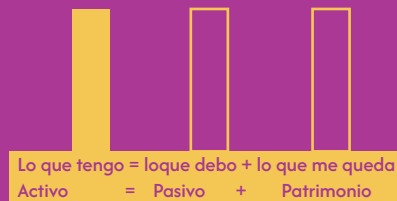
El juego busca simular e integrar conceptos de diseño, toma de decisiones y gestión financiera, conectando la práctica creativa con el pensamiento empresarial.

DESCRIPCIÓN del sistema

El sistema se inspira en juegos de estrategia como Othello, que estimulan la toma de decisiones. Con base en ello, se diseñó una dinámica lúdica que fomenta interacción, memoria y análisis, simulando retos del entorno profesional del diseño.



La mecánica se apoya en una torre dividida en tres columnas **Activos, Pasivos y Patrimonio** que representan el balance empresarial. Dos agencias ficticias (**Pixel y Prisma**) reciben un presupuesto y un brief iguales; sus decisiones creativas y financieras modifican su posición en la torre.



Cartas de azar introducen costos, beneficios o imprevistos, obligando a reaccionar estratégicamente ante riesgos y oportunidades del mercado.



DESCRIPCIÓN del sistema

El estado de resultados (Tableros de resultados del negocio) adaptado al lenguaje visual y creativo de los diseñadores, estos tableros permiten comprender cómo las decisiones económicas impactan los ingresos, costos y beneficios de la agencia. Cada agencia cuenta

Ingresos	
Gastos Variables	
Utilidad de Producción	
Gastos Fijos	
Utilidad Operacional	
Impuestos	
Utilidad Neta	

con un tablero, este guía al jugador paso a paso, restando los valores a medida que avanza. Se divide en dos columnas y siete filas. El tablero es borrable para la adaptabilidad del jugador. Puede escribir el valor o usar las monedas.

Ingresos	50		
Gastos Variables	80	 	
Utilidad de Producción	-30		
Gastos Fijos			
Utilidad Operacional			
Impuestos			

El Tablero del Auditor es el registro oficial del juego. Su función es llevar el control de las cartas y resultados de cada turno, permitiendo seguir el desempeño de las dos agencias a lo largo de la partida.

Prisma

Pixel

Manual Ctrl+Cash



Proyecto

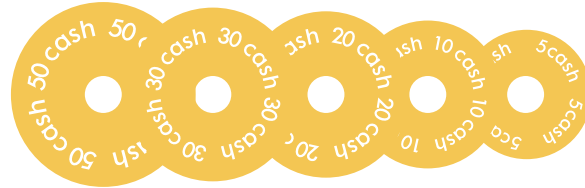
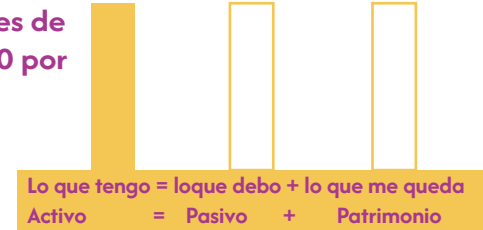
Brief
 "Rebranding para una marca de café artesanal"

Gastos fijos: 50 cash.
Impuestos: 10 cash.
Dinero de la Agencia: 100 cash.
Cuota Inicial: 50 cash.
Segunda Cuota: 50 cash.
Pago Final: 50 cash.
Ganancia Máxima: 150 cash.

- La carta incluye el proyecto descriptivo, los requerimientos mínimos, el presupuesto estimado y el registro de impuestos y gastos fijos.

2 ábacos de tres columnas

- 100 unidades de monedas, 20 por cada valor.



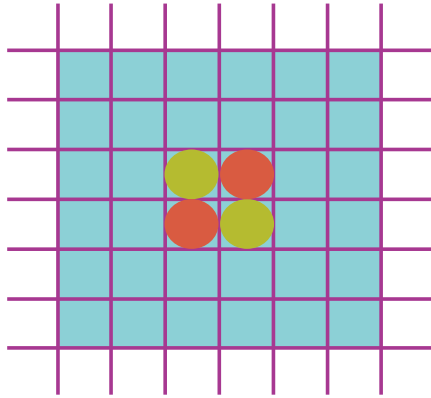
Cartas ctrl+z

- 15 cartas de costos ocultos
- 15 cartas de beneficios
- 2 cartas de auditoria.
- 1 Dado.

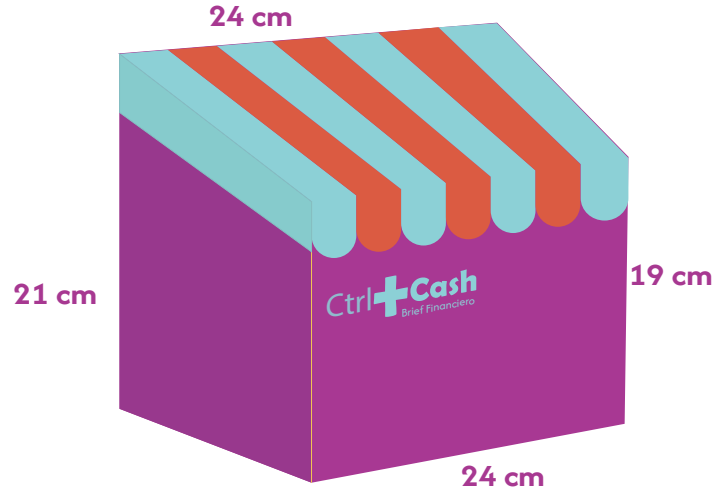


Tablero de estrategia

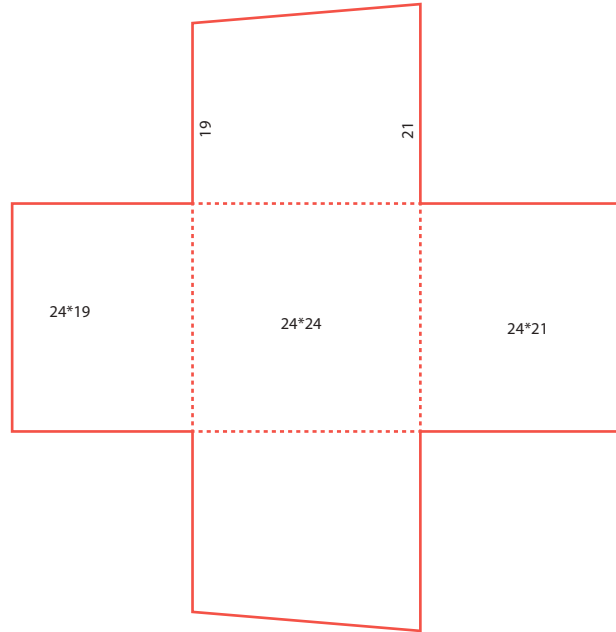
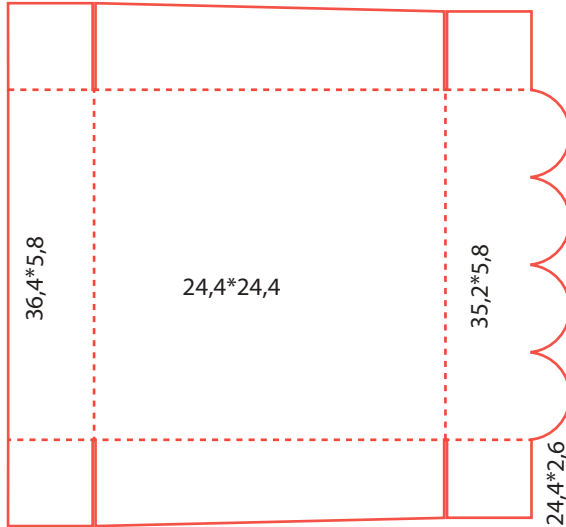
- 36 fichas reversibles.

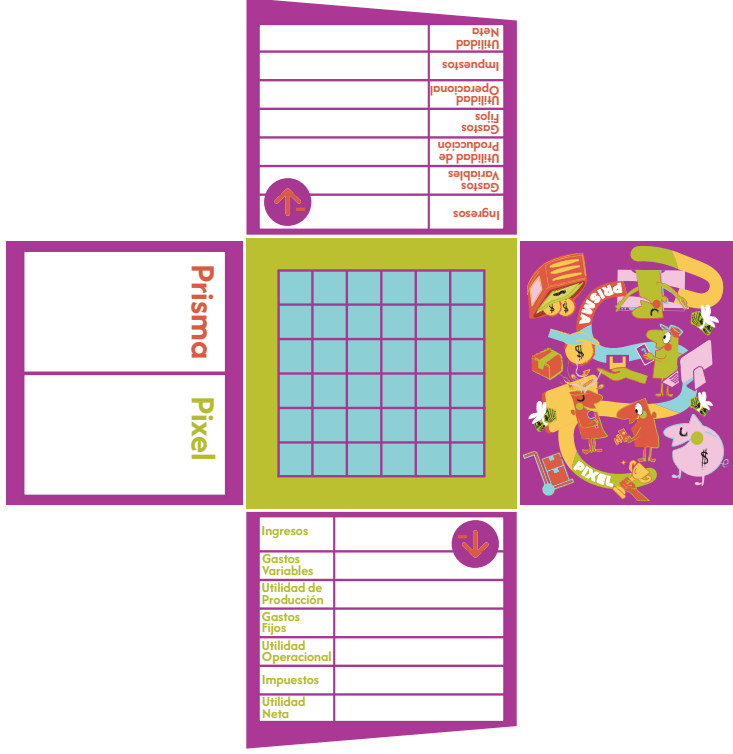


- 100 unidades de monedas reversibles, 20 por cada valor.
- 3 Marcadores borrables.

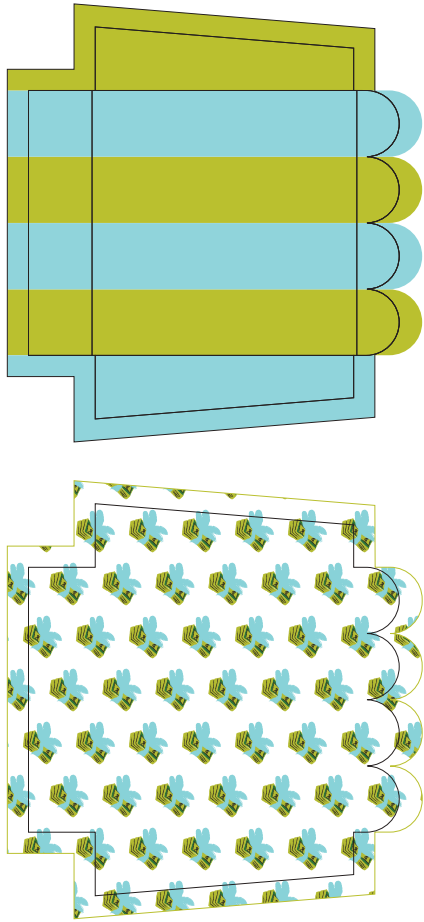


La caja se pensó inicialmente como una mini agencia que contuviera todos los componentes del juego. Sin embargo, por la cantidad de fichas y elementos, se decidió hacerla más práctica usando el mismo tablero plegado en cuatro partes, con un centro fijo. Esto facilita el transporte, reduce el uso de materiales desechables y hace que el producto sea más funcional.





DISEÑO DE EMPAQUES



DISEÑO LOGO JUEGO



REFERENTES



Ctrl + cash

Brief Financiero

Para el diseño del logo del juego, se buscó mantener un estilo tipográfico, tal como en el proyecto principal. Tras revisar referentes y ver que muchos juegos integran elementos visuales propios en sus logos, se decidió crear un isotipo que uniera tipografía y componentes del juego. Por eso se incorporó el signo "+", inspirado en una columna del ábaco, y la "S" del cash con el símbolo del dinero. Esto hace el logo más legible y representa directamente los elementos del juego.

Validación con Experton

Ingresos

Costos totales

Utilidad bruta

Gastos Operacionales

Utilidad Operacional

Impuestos

Utilidad neta

80 140

190

70

140

10

130

1° Validación





Ajustar claridad en las instrucciones

Pretexto de la agencia es muy positivo

Juego de roles hace la dinámica más activa



Caja



2° Validación





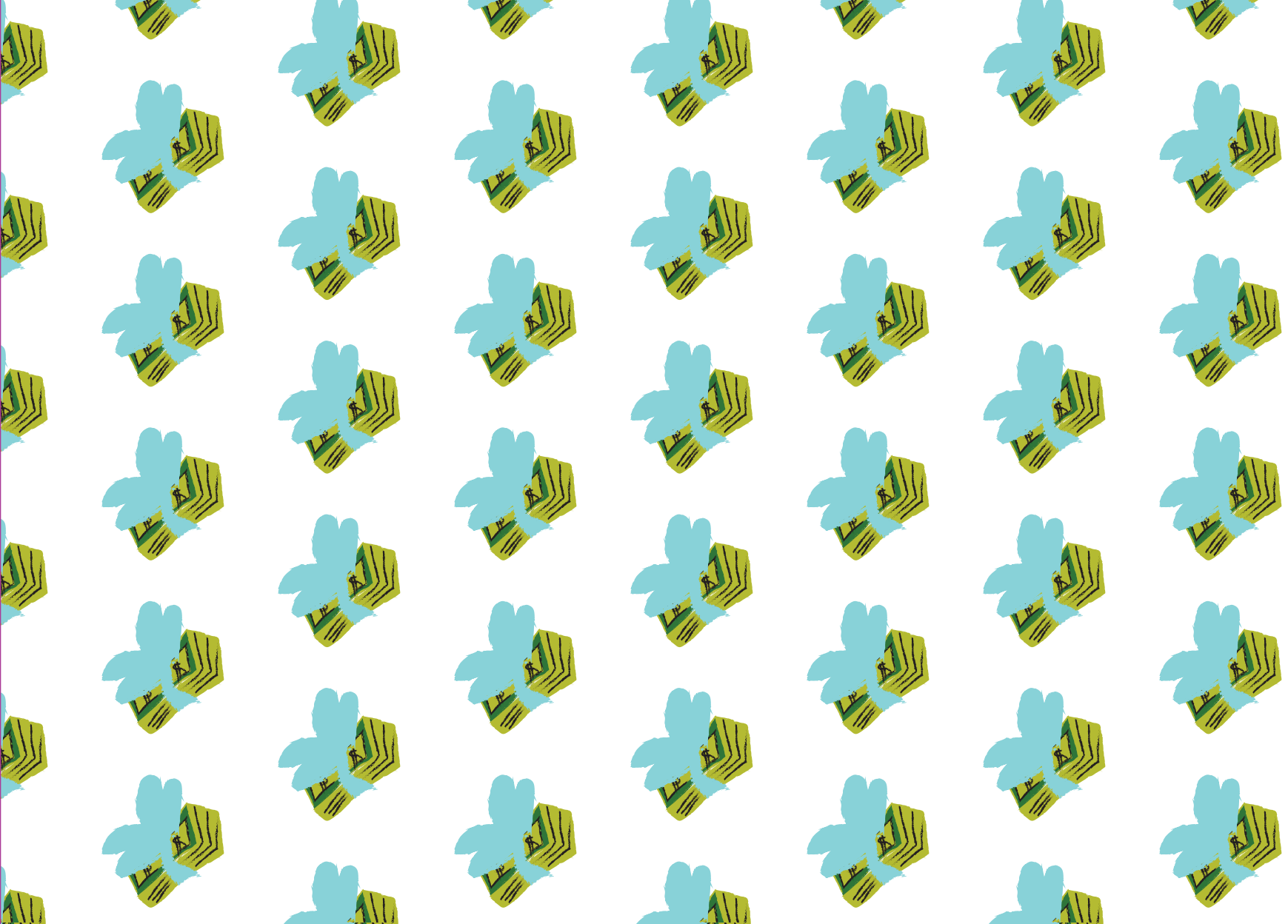
CONCLUSIONES

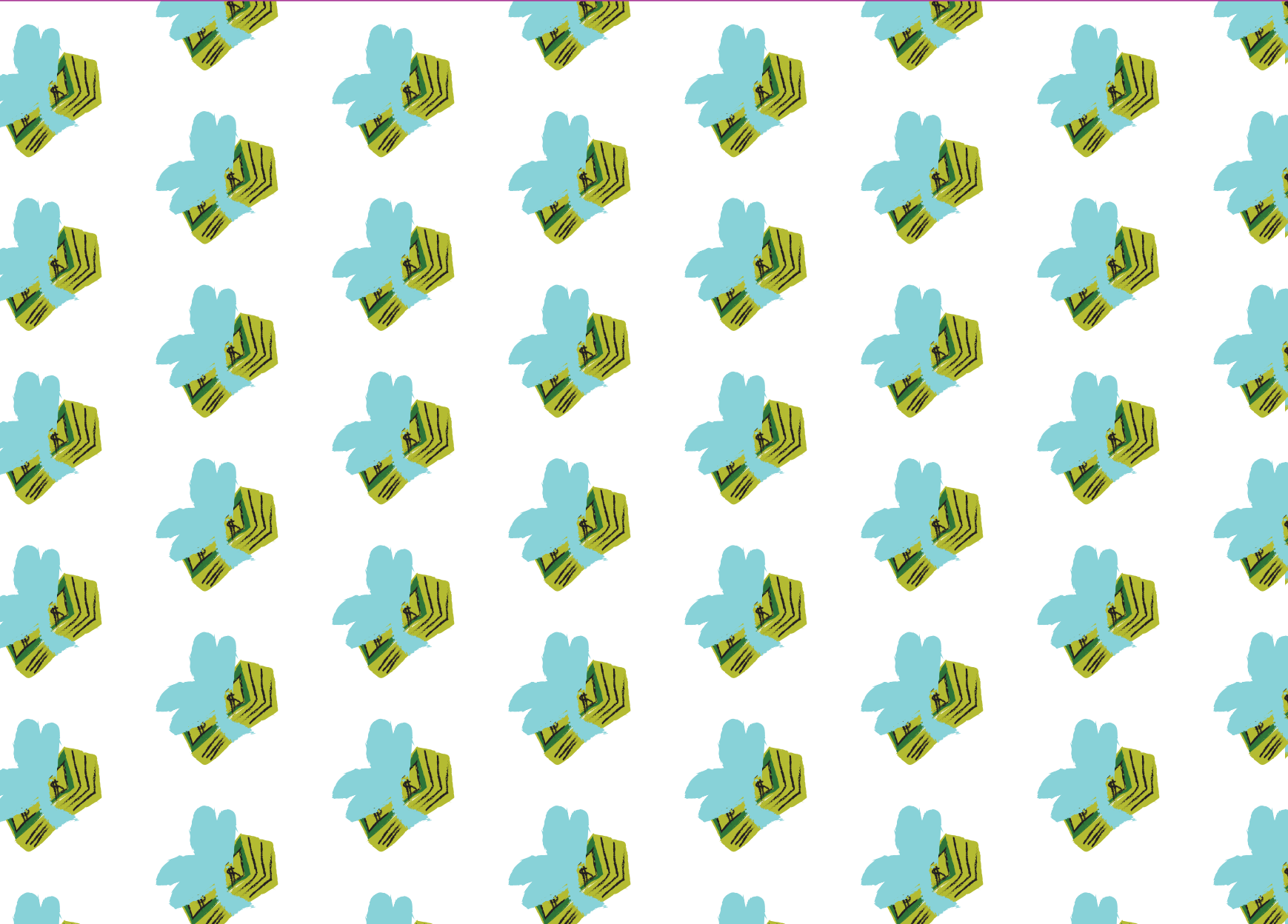
En las validaciones del proyecto se obtuvo una retroalimentación muy positiva. La mayoría de los participantes expresó interés en adquirir el juego, reconoció su relación con situaciones reales y destacó que la dinámica es divertida y adecuada para diseñadores. El único punto mencionado fue la duración del juego, aunque muchos entendieron que, al tratarse de finanzas, esto es parte natural del proceso y no un aspecto negativo. En conclusión, la validación fue exitosa: el juego se entendió fácilmente, fue bien recibido y, aunque tiene varios componentes, cumplió con las expectativas del público.

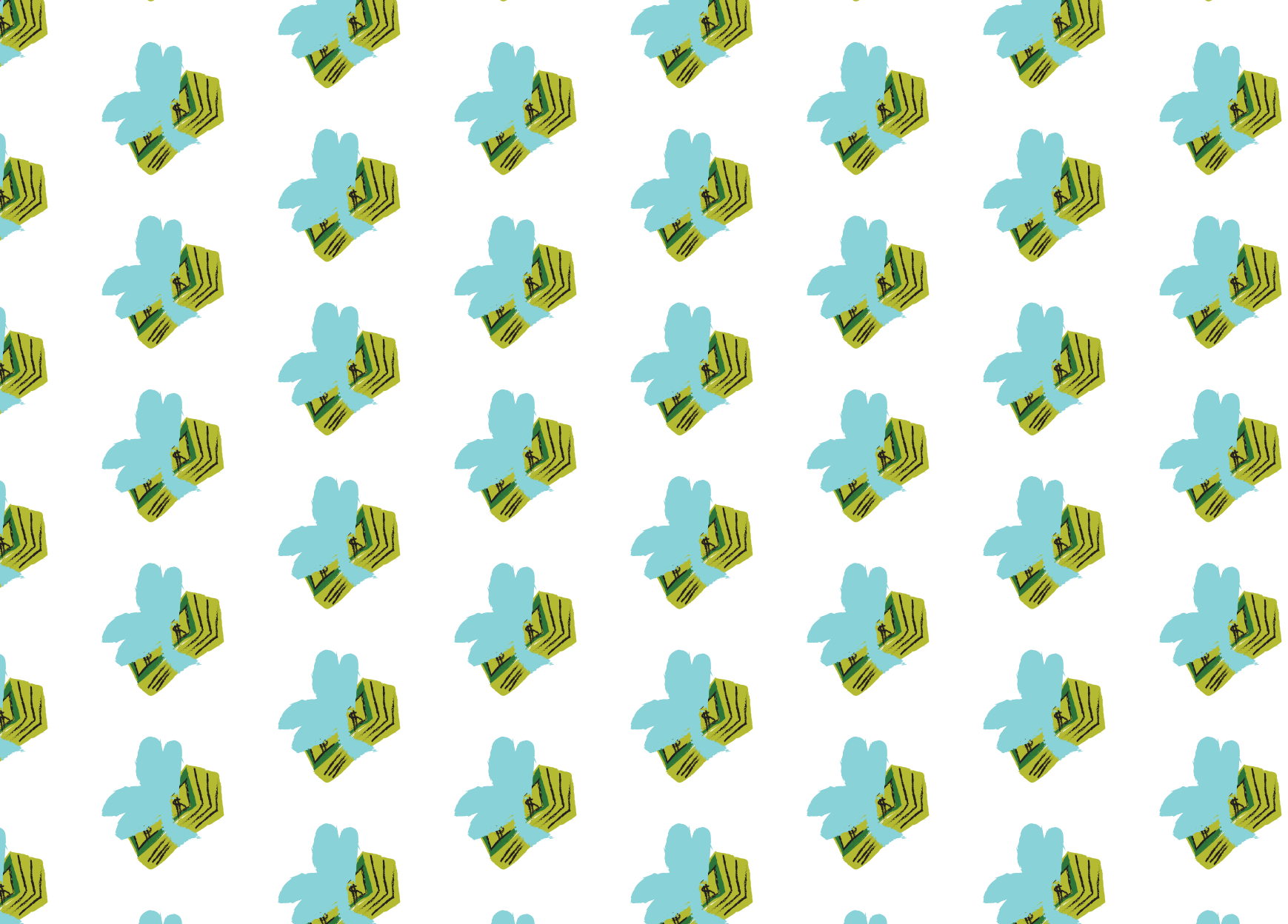


Referencias

- La República. (2024). Los jóvenes no saben manejar la plata. La República. <https://amp.larepublica.co/opinion/editorial/los-jovenes-no-saben-manejar-la-plata-3897403>.
- Fundación WWB Colombia. (2023). Así se comportan financieramente las y los jóvenes de nuestro país. Fundación WWB Colombia. <https://fundacionwwbcolombia.org/fundacion-en-medios-post/a-si-se-comportanfinancieramente-las-y-los-jovenes-de-nuestro-pais/>
- Hische, J. (2015). In Progress: See Inside a Lettering Artist's Sketchbook & Process, from Pencil to Vector. Amazon. <https://www.amazon.com/Progress-Lettering-Artists-Sketchbook-Process/dp/145213622>
- Monteiro, M. (2012). Design Is a Job. A Book Apart. Amazon. https://www.amazon.com/-/es/Design-Job-Necessary-Mike-Monteiro/dp/1952616263/ref=sr_1_1?__mk_es_US=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&crd=3IJK4BYMGXNM&dib=eyJ2ljojMSJ9
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos. (2023). Kit de herramientas de la OCDE/INFE para la medición de la alfabetización y la inclusión financieras 2022. OECD. https://www.oecd.org/en/publications/oecd-infe-toolkit-for-measuring-financial-literacy-andfinancial-inclusion-2022_cbc4114f-en.html
- Junior Achievement Argentina. (s.f.). Finanzas personales. <https://junior.org.ar/wp-content/uploads/2024/06/Educacion-financiera.pdf-3.pdf>
- Ćumurović, A., & Hyll, W. (2016). Financial literacy and self-employment (IWH Discussion Papers No. 11/2016). Leibniz-Institut für Wirtschaftsforschung Halle (IWH). <https://www.econstor.eu/bitstream/10419/130226/1/855938765.pdf>







Agradecimientos

Agradezco este proyecto a todas las personas que hicieron parte de su camino. A mi directora de grado, Juliana Pino, por su guía constante y por ayudarme a dar forma a cada idea. A mi experto aliado, el profesor Fabio Andrés Puerta, por compartir su conocimiento y enriquecer este proceso con su experiencia. A cada participante que aportó sus comentarios, su tiempo y sus necesidades, permitiendo que este juego se construyera con sentido y propósito.

Y, especialmente, a mi mamá. Por acompañarme en cada momento, por las noches de trabajo compartidas y por creer en mí incluso cuando yo dudaba. Su apoyo hizo posible que este proyecto se convirtiera en realidad.

