



Facultad de Creación y Hábitat Carrera de Diseño de Comunicación Visual

PROYECTO DE GRADO

Del
al **b** *oceto*
alance

Asignatura: Proyecto Avanzado en Diseño de la Comunicación

Semestre: 2025-2

Estudiante: Mariana Buitrago Sanchez

Director: Juliana Pino mesa

CARRERA DE DISEÑO DE COMUNICACIÓN VISUAL CONSOLIDACIÓN ANTEPROYECTO DE GRADO.

1 Finanzas Básicas para Jóvenes Diseñadores.

Muchos jóvenes diseñadores de comunicación visual inician su carrera con grandes habilidades creativas, pero sin una base sólida en educación financiera, lo que convierte la gestión de su dinero en un desafío constante. Esta situación los expone a problemas como la mala administración de ingresos, la falta de ahorro y la dificultad para valorar correctamente su trabajo. Este proyecto de desarrollo busca explorar cómo el diseño de comunicación visual puede convertirse en una herramienta pedagógica que facilite la comprensión de conceptos financieros básicos, brindando a los jóvenes diseñadores herramientas para una mejor toma de decisiones económicas.

La ausencia de formación financiera en los programas de pregrado y la falta de hábitos financieros sólidos entre los diseñadores generan consecuencias costosas. Muchos aprenden sobre presupuestos, ahorro o inversión a través de la experiencia y el error, lo que los lleva a aceptar pagos injustos o a vivir al día sin una planificación a largo plazo. Esta falta de preparación financiera impacta directamente en la sostenibilidad de sus carreras y limita su capacidad para emprender o generar ingresos de manera estratégica.

La elección de este tema responde tanto a una necesidad personal como a una problemática común en la comunidad de diseñadores. En mi caso, mi relación con el dinero ha sido limitada y carente de hábitos de ahorro, situación que genera incertidumbre sobre mi futuro profesional. Sin embargo, al iniciar mi doble titulación con mercadeo y al cursar asignaturas como fundamentos de la contabilidad financiera, he descubierto la importancia de integrar estos conocimientos en mi vida y profesión. Esto me motiva a desarrollar una propuesta que, mediante la comunicación visual, permita a otros diseñadores superar esta misma dificultad y adquirir herramientas financieras clave.

Para el desarrollo de este proyecto, se requieren habilidades en diseño gráfico, ilustración, diseño de información y la creación de sistemas visuales pedagógicos. También será necesario contar con conocimientos básicos de educación financiera, los cuales serán fortalecidos mediante el apoyo del Laboratorio de Finanzas de la PUJ Cali. Además, el proyecto exige competencias en investigación cualitativa y cuantitativa, así como la capacidad de aplicar encuestas, realizar entrevistas y analizar datos. La colaboración, la empatía y la comunicación efectiva serán esenciales para conectar con el público objetivo y garantizar una propuesta funcional y relevante.



Un análisis DOFA revela que la falta de educación financiera entre los diseñadores puede llevar a explotación laboral y decisiones económicas desfavorables. Sin embargo, al adquirir conocimientos financieros, están mejor preparados para tomar decisiones responsables y valorar su trabajo adecuadamente. Existen oportunidades para crear herramientas visuales educativas y colaborar con expertos financieros. No obstante, se enfrentan amenazas como el posible desinterés de los estudiantes y la competencia con recursos digitales existentes. Abordar estos desafíos es esencial para fortalecer la educación financiera en el ámbito del diseño. En conclusión, este trabajo tiene el potencial de generar un impacto positivo, ayudando a los diseñadores a vivir del diseño sin que la incertidumbre financiera limite su crecimiento.

2 Justificación

El presente proyecto surge ante la alarmante falta de educación financiera entre los jóvenes diseñadores de comunicación visual, una carencia que repercute directamente en su estabilidad económica y profesional. Según el informe PISA, los jóvenes en América Latina presentan los niveles más bajos de conocimiento en finanzas; aunque Colombia no fue incluida en dicha medición, se estima que su desempeño sería similar al de la región (PISA, s.f.). Además, la OCDE reporta que uno de cada cinco estudiantes en los países evaluados no alcanza niveles básicos de competencia financiera, lo que dificulta la resolución de problemas cotidianos y la comprensión de conceptos esenciales, como el impuesto sobre la renta (OCDE, s.f.).

En Colombia, la situación es aún más crítica. Los datos indican una preocupante disminución en la cultura del ahorro: desde 2020, el Ahorro Interno Bruto ha oscilado entre el 13% y el 15% del PIB, cifra inferior al promedio del 16% registrado entre 2017 y 2019, retrocediendo a niveles similares a los de hace más de 20 años. Este escenario evidencia la necesidad de incorporar la educación financiera en las políticas públicas para mejorar la administración del dinero y fomentar una cultura económica sólida (La República, 2024).

Asimismo, Daniela Konietzko, presidente de la Fundación WWB Colombia, señala que los jóvenes entre 18 y 25 años priorizan el consumo inmediato sobre el ahorro, lo que los lleva a gastar más allá de sus posibilidades. Datos de la CAF muestran que el 44% de los jóvenes no ha ahorrado en los últimos 12 meses y el 58% no podría cubrir un gasto imprevisto sin recurrir a préstamos (Fundación WWB Colombia, 2023).

Profesionales del diseño, como (Jessica Hische 2015) y Mike Monteiro (2012) han manifestado cómo la falta de conocimientos financieros afecta la valoración de su trabajo y



genera explotación laboral. Este proyecto propone utilizar el diseño de comunicación visual como herramienta pedagógica para traducir conceptos financieros complejos en mensajes claros y accesibles, fortaleciendo la autonomía y estabilidad económica de los jóvenes diseñadores. La integración de la educación financiera en el campo del diseño no solo permite mejorar la gestión económica personal, sino que también fomenta un crecimiento profesional sostenible y empodera a los jóvenes creativos.

2.1 Delimitación del problema de diseño desde la caracterización del fenómeno:

¿Qué? La falta de educación financiera entre los estudiantes de Diseño de Comunicación Visual (DCV) de la Universidad Javeriana de Cali constituye un problema que afecta tanto su estabilidad económica como su desarrollo profesional. Este fenómeno se refleja en aspectos como el desconocimiento para negociar precios justos por sus servicios, la incapacidad para gestionar adecuadamente los ingresos obtenidos de trabajos esporádicos y la falta de estrategias para promover el crecimiento de sus proyectos creativos. Estas dificultades conducen a una subvaloración de su trabajo, aceptación de pagos injustos y una inestabilidad financiera prolongada.

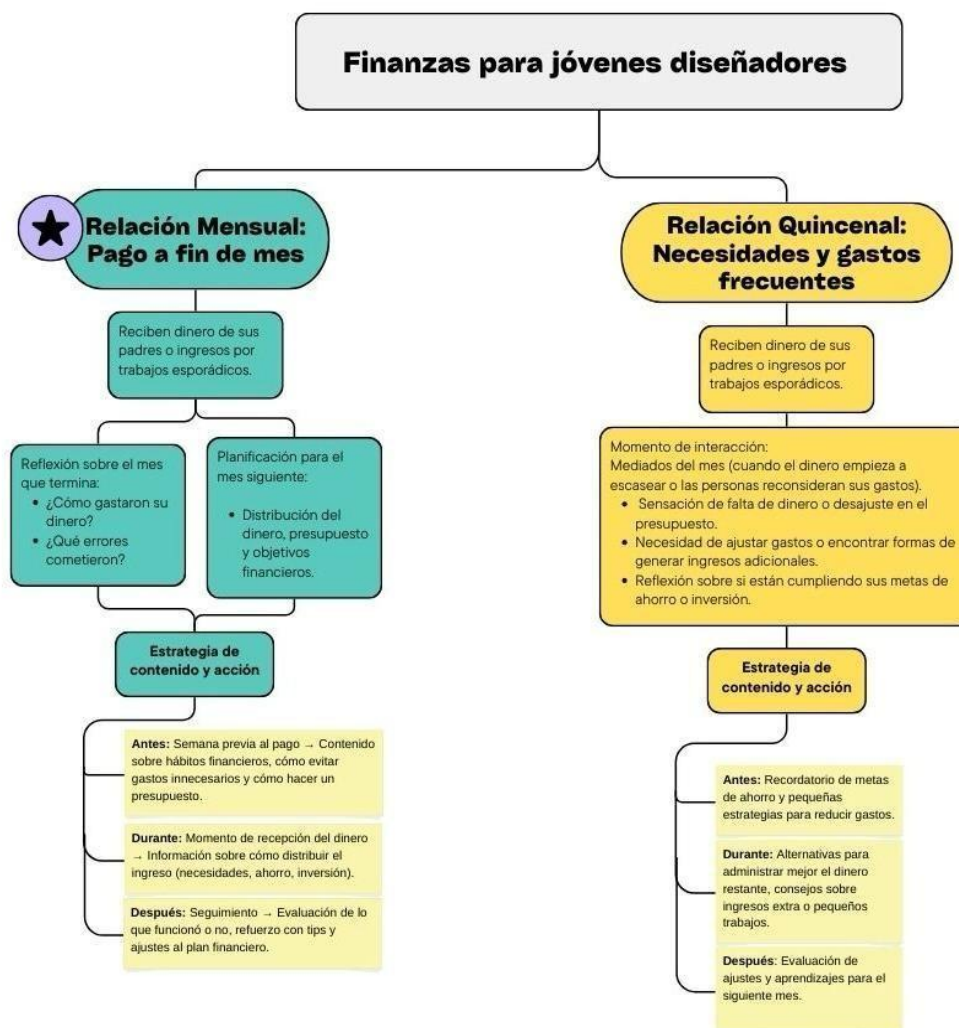
¿Cómo? En relación con las dinámicas de este fenómeno, surge la pregunta de cómo enseñar conceptos financieros de manera efectiva a un perfil creativo que, en muchos casos, muestra resistencia hacia temas numéricos. También es relevante considerar la influencia de factores externos, como el entorno familiar y social, en la manera en que los estudiantes perciben y manejan sus finanzas. Adicionalmente, se plantea la oportunidad de evaluar cómo la Universidad podría integrar mejor la educación financiera en los programas académicos de la carrera de DCV, de forma que sea pertinente y funcional para sus estudiantes. surgen varias preguntas: ¿Cómo enseñar finanzas de forma atractiva y accesible a un perfil creativo que suele mostrar aversión a los números? ¿Cómo influye el entorno familiar y social en la relación que estos jóvenes tienen con el dinero? ¿De qué manera podría la universidad integrar mejor la educación financiera en la carrera de DCV? ¿Cómo aprender a calcular y poner precios justos a sus servicios? Estas interrogantes evidencian las dinámicas que ocurren en torno al manejo económico y la percepción del valor de la labor creativa.

¿Quiénes? Los principales afectados por esta problemática son los estudiantes de DCV, quienes experimentan de primera mano las consecuencias de su falta de preparación en temas económicos. De manera indirecta, también se encuentran involucrados profesores de diversas disciplinas, como economía y diseño, así como investigadores especializados en planeación y manejo financiero, quienes pueden ofrecer información valiosa y recomendaciones basadas en investigaciones previas.

¿Cuándo? Temporalmente, este fenómeno se hace más evidente en los momentos en que los estudiantes reciben ingresos, ya sea de manera mensual o quincenal, procedentes de proyectos específicos o del apoyo económico que reciben de sus familias. Estas dinámicas generan retos significativos a la hora de administrar los recursos de manera estratégica, especialmente en periodos críticos como finales de mes, cuando suelen enfrentarse a limitaciones presupuestarias.

¿Cuándo?

Podemos establecer dos relaciones de tiempo clave con base en sus ingresos y necesidades financieras





¿Dónde? Por último, el contexto geográfico de esta problemática se localiza en la Universidad Javeriana de Cali, un espacio académico donde conviven estudiantes de diseño y expertos en diversas áreas del conocimiento. Este entorno proporciona la oportunidad de observar de cerca las dinámicas financieras y diseñar estrategias que no solo sean aplicables a nivel local, sino que también puedan ser escaladas para beneficiar a otros estudiantes en contextos similares.

2.2 Pregunta problematizadora / Reto de diseño

¿Cómo podríamos diseñar herramientas visuales que integren educación financiera de manera efectiva y atractiva para los jóvenes diseñadores de comunicación visual de la Universidad Javeriana de Cali?

3 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.

3.1 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 de co-creación junto con el laboratorio financiero 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.



3.2 Ruta metodológica:

Para lograr el objetivo general de este proyecto, que busca diseñar un sistema de comunicación visual con enfoque pedagógico destinado a fomentar la educación financiera entre los jóvenes diseñadores de la PUJ Cali, se ha desarrollado una ruta metodológica organizada en tres etapas principales, cada una correspondiente a un objetivo específico. Este enfoque garantiza coherencia entre el diagnóstico del problema, el desarrollo de la solución y su validación final.

En la primera etapa **OE:1**, se realizará una investigación mixta, combinando métodos cuantitativos y cualitativos. Las actividades principales incluyen la revisión documental, la aplicación de encuestas y la realización de entrevistas semiestructuradas. Las herramientas como formularios digitales, grabadoras de voz y programas de análisis de datos se emplearán para procesar la información. Al concluir esta fase, se producirá un informe de diagnóstico que identificará las necesidades y percepciones clave del público objetivo.

La segunda etapa **OE:2** se enfocará en la construcción de la propuesta visual. A partir de los hallazgos obtenidos en la investigación, se desarrollará un sistema de comunicación visual con enfoque pedagógico. El diseño de moodboards como insumo para la conceptualización. Herramientas especializadas como Illustrator, Photoshop y Figma se utilizarán para garantizar un diseño profesional. El resultado esperado será un sistema visual pedagógico acompañado de un manual de lineamientos.

Finalmente, en la tercera etapa **OE:3**, se diseñara la propuesta. Se implementará un prototipo interactivo que será sometido a pruebas piloto y evaluaciones mediante focus groups y encuestas. Este enfoque permitirá recoger retroalimentación directa del público objetivo, asegurando la pertinencia y efectividad del sistema. Herramientas como cuestionarios en línea y prototipos digitales facilitarán este proceso. Al cierre de esta fase, se generará un informe de validación con recomendaciones de mejora.

La ruta metodológica, distribuida en 18 semanas, integra de manera sistemática las acciones necesarias para alcanzar los objetivos del proyecto, garantizando tanto su relevancia académica como su impacto práctico.

Actividades/ Acciones	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
OE1: Revisión teórica y Documental																		



Benchmarking: Analiza referentes visuales y proyectos similares existentes para evitar replicar lo mismo.																			
OE1: Diseño y aplicación de encuestas y entrevistas. Herramientas: Puntos de dolor, Encuesta a estudiantes, Entrevista a profesores. Formulario de Google Forms.																			
OE1: Análisis de resultados y diagnóstico																			
OE2:. Entrevistas: Uno exploratorio (semana 5-6)																			



OE2:																				
<p>Diseño del sistema de comunicación visual.</p> <p>Herramientas:Estilo visual/gráfico, mock ups, moodboard.</p> <p>Card Sorting: Ayudará a definir la estructura de los módulos o herramientas pedagógicas, organizando la información financiera desde lo más accesible a lo más técnico.</p>																				
<p>OE3: Prototipado y pruebas piloto.</p> <p>Herramienta: Primera Validación con público objetivo.</p>																				
<p>OE3: Validación y ajustes finales.</p> <p>Herramientas:Focus Groups validación (semana 15–16) Formulario de Google Forms. Mejoras al prototipo.</p>																				



4 Marco Referencial Y Benchmarking

4.1 Marco Referencial

El manejo financiero es un desafío constante para los jóvenes diseñadores de comunicación visual debido a la falta de formación en educación financiera durante su etapa académica. Esta falta de conocimiento impacta su estabilidad económica, la sostenibilidad de sus emprendimientos y la capacidad para valorar correctamente su trabajo. Variedades de investigaciones han discutido la relevancia de la alfabetización financiera en distintos sectores, lo cual es un punto clave de referencia para la propuesta que se presenta.

Uno de los estudios clave en este campo es el Kit de Herramientas de la OCDE/INFE para la Medición de la Alfabetización y la Inclusión Financieras (2022). Este informe estructuró una encuesta internacional para medir el conocimiento financiero en adultos, destacando la importancia de desarrollar habilidades en gestión de ingresos, ahorro e inversión. Las preguntas varían en estilo y contenido para evitar sesgos indebidos que podrían deberse a las diferentes maneras de procesar la información en ciertos grupos de personas o a las normas culturales.

Algunas preguntas requieren una respuesta completamente libre, mientras que otras ofrecen una lista de posibles respuestas, entre las cuales el encuestado debe elegir. El cuestionario también anima a los encuestados a indicar si no saben la respuesta a algo, para disuadirlos de intentar adivinar. La metodología utilizada incluyó preguntas que evalúan comportamiento, actitudes y conocimientos financieros, información clave para la construcción de estrategias educativas adaptadas a distintos públicos.

El aprendizaje basado en juegos se ha consolidado como una estrategia efectiva para enseñar alfabetización financiera, ya que permite simular decisiones económicas que los estudiantes todavía no han experimentado debido a su dependencia económica y limitada capacidad legal. Según Plaza y Jüttler (2022), la participación en juegos analógicos acompañados de sesiones informativas puede aumentar significativamente el interés situacional hacia las finanzas, especialmente cuando los estudiantes ya reconocen la importancia del tema, aunque no hayan tenido experiencias previas con él.

4.2 Antecedentes de Proyecto

Otro estudio relevante es el informe del Global Financial Literacy Excellence Center (Cumurovic, A., & Hyll, W. 2017), que analiza la relación entre la educación financiera y el autoempleo. Sus hallazgos indican que una mayor comprensión de conceptos financieros aumenta la capacidad de los emprendedores para administrar sus ingresos de manera estratégica y tomar decisiones económicas más efectivas. Este análisis es vital para contextualizar la problemática que enfrentan los diseñadores visuales al iniciar sus carreras sin formación en finanzas.

4.3 Marco Teórico del Proyecto

El marco teórico de este proyecto se pretende basar en modelos de alfabetización financiera y metodologías educativas aplicadas al aprendizaje visual. La investigación de la OCDE sobre educación financiera ha identificado cuatro áreas clave de competencias: dinero y transacciones, planificación y gestión financiera, riesgos y recompensas, y panorama financiero. La versión de 2022 del cuestionario también incluye preguntas para medir la alfabetización financiera digital, desarrolladas en colaboración con el Grupo de Trabajo OCDE/INFE sobre Alfabetización Financiera Digital. Estas preguntas abarcan los tres componentes: comportamiento, actitudes y conocimientos. Estos elementos proporcionan la estructura para desarrollar herramientas educativas visuales dirigidas a diseñadores.

Área de contenido	Dinero y transacciones							
Tema	Dinero y divisas		Ingresos		Precios, compras y pagos		Registros y contratos financieros	
Subtema
Conciencia, conocimiento y comprensión	x	x	x	x	x	x	x	x
Habilidades y comportamientos	x		x		x	x		x
Confianza, motivación y actitudes			x	x		x	x	

* Competencias

Además, el proyecto incorpora metodologías de aprendizaje práctico, como las utilizadas por *Junior Achievement Argentina (s.f.)* que emplean simulaciones interactivas y ejercicios dinámicos para facilitar la enseñanza de conceptos financieros.

Plan de las tres fases que emplea

MÓDULOS DEL RECORRIDO

Cuentas contigo

Mi presupuesto: Introduce a los estudiantes al concepto de presupuesto: elementos que los componen, por dónde empezar, ingresos y gastos, consejos para armar el propio presupuesto.

¿Qué es ahorrar?: Contenido para elaborar y debatir en grupo e individualmente. Concepto y tipos de ahorro; beneficios de ahorrar e ideas a tener en cuenta.

¿Qué son los seguros?: Tipos de seguros e introducción al vocabulario específico (póliza, prima, cobertura, etc.). Incluye material descargable.

¿Para qué sirve el crédito?: Qué es y cuándo es útil un crédito. Elementos que lo componen.

Economía personal

Proyecto de vida: Conocimiento de uno mismo, del mercado laboral y distintas carreras y profesiones, conocimiento del dinero y cómo administrarlo.

Perfil laboral: Intereses y aptitudes, y tipo de carreras o trabajos que se relacionan con éstos.

Mundo laboral: Formas de generar ingresos, y opciones laborales para el futuro.

Presupuesto personal: Superávit, déficit, costo de oportunidad, presupuesto para administrar ingresos.

Presupuesto familiar: Gastos fijos, gastos variables, ahorro.

Consumo inteligente: Recursos emocionales, recursos racionales.

Finanzas personales

Bancarizados: Ahorro e instrumentos financieros básicos (interés e inflación). Planificar los pasos de la bancarización. La importancia de la inclusión financiera.

Inversores: Criterios e instrumentos: Bonos, acciones, fondos comunes de inversión. El propio perfil como inversor.

Crédito: Criterios e instrumentos. Las 3 C del crédito.

Integración y cierre: Juego de las inversiones y test lúdicos para fijación de contenidos



La integración de estos enfoques permite diseñar recursos adaptados a la manera en que los jóvenes diseñadores procesan información: mediante representaciones gráficas, ilustraciones y elementos interactivos que favorecen la comprensión.

Este marco teórico sustenta la hipótesis de que la alfabetización financiera puede ser enseñada de manera efectiva a través del diseño de comunicación visual, facilitando la adquisición de conocimientos clave para la gestión económica de los jóvenes diseñadores. Con ello, se busca fortalecer su autonomía financiera y potenciar su capacidad para administrar su trabajo de manera sostenible. La elección de estas metodologías se fundamenta en su capacidad para adaptarse a las necesidades cognitivas y comunicativas de los diseñadores, quienes responden mejor a formatos visuales y dinámicos. Integrar herramientas gráficas y elementos interactivos en la enseñanza financiera no solo mejora la accesibilidad de la información, sino que también potencia la motivación y el aprendizaje práctico. Con esta propuesta, se busca dotar a los jóvenes diseñadores de conocimientos financieros esenciales para fortalecer su desarrollo profesional y asegurar su estabilidad económica.

4.4 Marco Conceptual

Conceptos Clave

- **Alfabetización Financiera:** Capacidad para comprender y utilizar información financiera en la toma de decisiones económicas personales y profesionales.
- **Junior Achievement Argentina:** Una de las ONG más grandes del mundo. A través del aprendizaje activo en educación financiera, formación para el trabajo y emprendimiento. Es un programa de alto impacto que estimula a los jóvenes a crear, organizar y operar un emprendimiento real. A través de este ejercicio, los estudiantes comprenden los pasos necesarios para comenzar su empresa, y experimentan la importancia de asumir riesgos, tomar decisiones y trabajar en equipo.
- **OCDE:** Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos. Es una organización internacional intergubernamental que trabaja con los países miembros para abordar los desafíos económicos, sociales y ambientales derivados de la interdependencia y la globalización. Su objetivo principal es diseñar políticas que fomenten la prosperidad, la igualdad y el bienestar de las personas.



- **Gestión Financiera:** Conjunto de estrategias y herramientas que permiten administrar ingresos, gastos, ahorros e inversiones para garantizar estabilidad económica.
- **Educación Financiera Digital:** Uso de tecnologías y plataformas digitales para mejorar el conocimiento financiero mediante herramientas interactivas y visuales.
- **Autoempleo y Emprendimiento:** Desarrollo de proyectos propios como alternativa al empleo tradicional, requiriendo habilidades financieras para su sostenibilidad.
- **FreeLancer:** Profesional que trabaja de forma independiente, ofreciendo sus servicios a diferentes empresas o personas, generalmente por proyectos o tareas específicas. En otras palabras, es alguien que no tiene un empleo fijo, sino que trabaja por cuenta propia, con mayor flexibilidad y autonomía.
- **Diseño de Comunicación Visual:** Aplicación de elementos gráficos y estructurados para transmitir información de manera clara y efectiva, adaptada a los jóvenes diseñadores.
- **Sostenibilidad Económica:** Capacidad de mantener un equilibrio financiero a largo plazo mediante una planificación efectiva y hábitos financieros responsables.
- **Interactividad en la Educación:** Métodos de aprendizaje dinámicos que incluyen simulaciones, ejercicios prácticos y material visual para mejorar la comprensión.
- **Inclusión Financiera:** Acceso equitativo a servicios y herramientas financieras para garantizar la participación de todos los sectores en la economía.
- **Presupuesto Personal:** Planificación y control de ingresos y gastos para una administración efectiva del dinero.
- **Toma de Decisiones Financieras:** Proceso de análisis y elección entre distintas alternativas económicas, basado en conocimientos y evaluación de riesgos.
- **El Marco Conjunto de Competencias Financieras:** Divide las competencias en cuatro áreas de contenido (dinero y transacciones, planificación y gestión financiera, riesgos y recompensas, y panorama financiero).

4.5 Benchmarking

A continuación, se presenta un análisis sectorial y no sectorial, incluyendo matrices de doble entrada y la definición de criterios de evaluación.

Análisis Sectorial y No Sectorial

❖ **SECTORIAL:** Se han identificado iniciativas enfocadas en la alfabetización financiera juvenil, como programas gubernamentales y plataformas digitales especializadas en finanzas personales. Ejemplos incluyen:

- **Junior Achievement:** Utiliza metodologías interactivas para la educación financiera.
- **Global Financial Literacy Excellence Center:** Enfocado en emprendimiento y gestión financiera efectiva.
- **OCDE/INFE:** Metodologías estructuradas para medir y mejorar la alfabetización financiera.
 - **Ticket to Ride, Diseñador:** Alan R. Moon (2004).

- **Características relevantes**

Este juego se basa en la construcción de rutas ferroviarias mediante la gestión de cartas que representan recursos disponibles. El jugador debe decidir si expandirse rápidamente con rutas cortas o esperar para reclamar rutas más largas de mayor valor estratégico. Su enfoque en la planificación y la administración eficiente del recurso (cartas) lo posiciona como un referente en la simulación de procesos de inversión y riesgo en contextos competitivos.

- ❖ **Habilidades activadas**

- Planificación de mediano y largo plazo.
- Gestión de recursos limitados.
- Evaluación de oportunidades y riesgos.

- **Aplicación a educación financiera**

Simula la toma de decisiones bajo restricciones, similar a la asignación de presupuestos o la inversión competitiva.

- **Settlers of Catan, Diseñador:** Klaus Teuber (1995).

- **Características relevantes**

Basado en la obtención y el intercambio de recursos como madera, ladrillo o trigo, Catan es altamente utilizado en entornos educativos para explicar conceptos de economía básica. La obtención de recursos depende de la probabilidad numérica de los dados y de la ubicación estratégica del jugador, generando dinámicas reales de escasez, negociación y optimización.

- ❖ **Habilidades activadas**

- Análisis de probabilidades.
- Negociación y persuasión.
- Optimización de recursos escasos.

- **Aplicación a educación financiera**

Evidencia cómo las estrategias de intercambio, la oferta, la demanda y la ubicación inicial influyen en el crecimiento económico individual y colectivo.



➤ **The Trading Game, Desarrollado a partir del modelo de aprendizaje experiencial de David Kolb.**

• **Características relevantes**

Este juego-taller simula un mercado de bienes donde los participantes deben intercambiar recursos de distinto valor para completar combinaciones que otorgan puntajes. Se basa en dinámicas de trueque y en la comprensión del valor relativo según contexto, necesidad y disponibilidad.

❖ **Habilidades activadas**

- Habilidad negociadora y comunicación.
- Estrategias de intercambio.
- Evaluación costo–beneficio.
- Adaptación a cambios en oferta y demanda.

• **Aplicación a educación financiera**

Permite comprender dinámicas fundamentales del mercado: valor, transacción, percepción, costo y ventaja.

• **Formato**

Taller presencial, ideal para grupos de 10 o más participantes.

➤ **SimCity, Desarrollador:** Will Wright (1989).

• **Características relevantes**

Este videojuego propone al jugador el rol de alcalde, responsable de administrar presupuesto, impuestos, inversión en infraestructura, servicios y crecimiento urbano. Su mecánica está basada en la interconexión de decisiones económicas y el impacto sistémico de cada acción.

❖ **Habilidades activadas**

- Distribución y priorización de recursos.
- Gestión presupuestal.
- Comprensión de impactos económicos a largo plazo.

• **Aplicación a educación financiera**

Demuestra cómo decisiones de gasto, ahorro o inversión afectan el desarrollo de un sistema completo, permitiendo visualizar presupuestos en perspectiva macroeconómica.

➤ **Diversity, Creado en Colombia en 2006 por Eduparques S.A.S y Pedro Gómez.**

• **Características relevantes**

Diversity fue un parque temático educativo diseñado para que niños experimentaran roles profesionales, realizaran actividades pagadas con una moneda ficticia y experimentaran decisiones financieras reales en un entorno seguro. Fomentaba la comprensión del trabajo, el valor del dinero y la responsabilidad económica.



❖ **Habilidades activadas**

- Manejo básico de ingresos y gastos.
- Trabajo en equipo y responsabilidad.
- Toma de decisiones económicas cotidianas.
- **Aplicación a educación financiera**

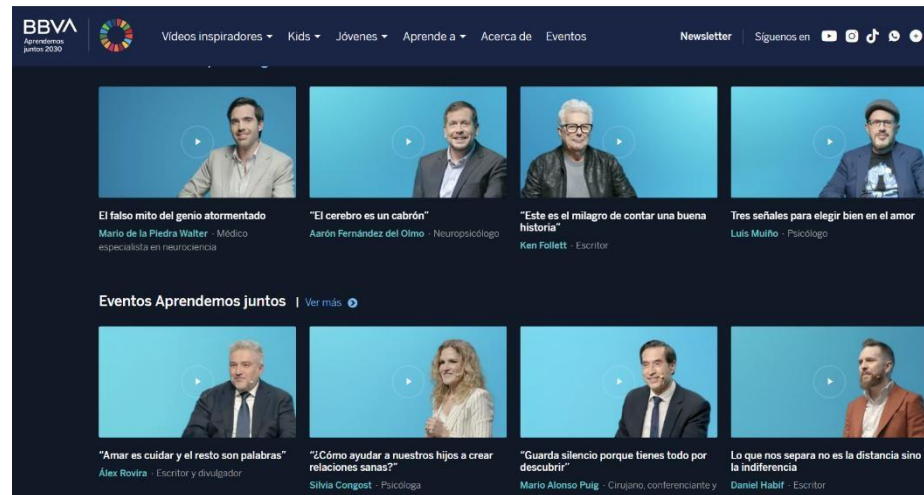
Es uno de los primeros referentes latinoamericanos en aprendizaje experiencial de economía para niños desde una perspectiva vivencial.

Benchmarking de Juegos para Educación Financiera

Juego	Tipo	Habilidades principales	Aporte a educación financiera	Público ideal
Ticket to Ride	Estrategia por rutas	Planificación, riesgo, gestión de recursos	Simulación de inversión bajo competencia	Jóvenes y adultos
Settlers of Catan	Estrategia y negociación	Probabilidad, comercio, optimización	Enseña escasez, comercio, oferta/demanda	Adolescentes y adultos
The Trading Game	Taller vivencial	Negociación, comunicación, costo/beneficio	Comprensión del valor relativo y transacción	Grupos educativos
SimCity	Simulación urbana	Presupuesto, priorización, impacto sistémico	Visualización macroeconómica	Estudiantes mayores y universitarios
Diversity	Espacio educativo	Trabajo, dinero, gasto/ingreso	Economía cotidiana vivencial	Niños y preadolescentes

No Sectorial: Se han considerado modelos educativos externos que aplican diseño visual como herramienta de aprendizaje, destacando plataformas que combinan aprendizaje visual con finanzas digitales.

- **BBVA Aprendemos Juntos:** Ha desarrollado talleres presenciales y digitales con enfoque en educación financiera. Utiliza storytelling y gamificación para hacer los conceptos más accesibles y atractivos.



<https://aprendemosjuntos.bbva.com/>

- **NikeFuel (Nike):** Creó un sistema de gamificación para incentivar la actividad física entre empleados y clientes. Los participantes completan misiones y reciben insignias por alcanzar objetivos de entrenamiento.



<https://www.makoworks.com/2012/06/review-nike-fuelband-que-es-para-que-sirve/>

- **Finanpolis:** Es un juego desarrollado en España que combina estrategia y educación financiera. Los jugadores deben gestionar recursos, tomar decisiones de inversión y enfrentarse a retos económicos en un entorno simulado. A lo largo

del juego, los participantes experimentan la gestión de una economía personal, donde deben enfrentar desafíos como la obtención de préstamos, el pago de impuestos y la administración de ahorros.



<https://www.santanderconsumer.es/simplefinance/blog/economia-personal/saludfinanciera/post/juegos-para-aprender-salud-financiera>

Justificación de los Criterios de Evaluación

- **Métodos Interactivos:** Se evaluó la presencia de herramientas digitales y dinámicas porque los jóvenes diseñadores aprenden mejor mediante simulaciones, ejercicios visuales y plataformas interactivas. Los modelos educativos efectivos en finanzas integran ludificación y escenarios prácticos para aumentar la retención del conocimiento.
- **Adaptabilidad al Diseño:** Este criterio es fundamental ya que los diseñadores visuales procesan información de manera gráfica. Se consideró cómo los recursos educativos financieros incorporan elementos visuales y estructurados, optimizando la comprensión a través de esquemas, infografías y presentaciones intuitivas.



- **Orientación Emprendedora:** Se valoró la conexión entre educación financiera y emprendimiento, dado que muchos jóvenes diseñadores buscan independencia laboral. Un enfoque financiero sólido les ayuda a tomar decisiones estratégicas en sus negocios creativos, evitando errores comunes en la gestión económica.
- **Impacto en Jóvenes Diseñadores:** Este criterio mide la relevancia del método en el perfil del público objetivo. Se evaluó cómo las plataformas existentes atienden sus necesidades cognitivas y laborales, garantizando que los contenidos sean aplicables a su realidad profesional.
- **Facilidad de Implementación:** Se analizó la accesibilidad y viabilidad de cada recurso educativo. Un buen método debe ser fácil de adoptar sin requerir una curva de aprendizaje compleja, permitiendo su uso en cursos universitarios o capacitaciones autodidactas.
- **Retención del Conocimiento:** Un contenido educativo efectivo no solo transmite información, sino que facilita su memorización y aplicación práctica. Se compararon modelos que integran ejemplos reales, ejercicios personalizados y recursos visuales que refuerzan el aprendizaje.
- **Costo de Producción:** La creación de herramientas educativas visuales y digitales puede requerir inversión en desarrollo tecnológico y contenido interactivo. Se evaluó el equilibrio entre calidad y costos, priorizando métodos accesibles para instituciones educativas y diseñadores en formación.

Matrices de Evaluación

Se evalúa del 1 al 5 siendo 1 el más bajo y 5 el más alto.

Sectorial

Criterios/Referentes	Método Iterativo	Adaptabilidad al Diseño	Orientación Emprendedora	Total
Junior Achievement	5	5	3	13/15
GFLEC	3	2	5	10/15
OCDE/INFE	2	4	4	10/15
Total	10/15	11/15	12/15	



No Sectorial Recursos Visuales

Criterios/Referentes	Impacto en Diseñadores	Facilidad de implementación	Retención de Conocimiento	Costo de producción	Total
<p>BBVA</p> 	4	4	3	2	13/ 20
<p>NIKE FUET</p> 	3	3	4	3	13/ 20
<p>Finanpolis</p> 	5	4	4	2	15/ 20
<p>Total</p>	10/15	11/15	12/15	7/15	



Análisis

La combinación de metodologías interactivas y recursos visuales tiene el mayor impacto en la educación financiera de los jóvenes diseñadores. Se recomendaría integrar enfoques lúdicos simulaciones interactivas para optimizar el aprendizaje y fortalecer habilidades financieras esenciales para su desarrollo profesional.

Se analizaron enfoques sectoriales y no sectoriales, comparando metodologías interactivas y recursos visuales.

A nivel sectorial, se evidenció que Junior Achievement y Global Financial Literacy Excellence Center (GFLEC) emplean metodologías estructuradas que facilitan la enseñanza de conceptos financieros. Destacan por su orientación emprendedora y el uso de herramientas prácticas. La OCDE/INFE, por su parte, aporta metodologías de medición que permiten evaluar el impacto de la alfabetización financiera. Sin embargo, estos programas no están diseñados específicamente para jóvenes diseñadores, lo que limita su aplicabilidad directa a este público.

En cuanto al análisis no sectorial, se identificaron plataformas que combinan educación financiera con diseño visual. BBVA Aprendemos Juntos ha desarrollado talleres que integran storytelling y gamificación, facilitando la retención del conocimiento. NikeFuel y Finanpolis han aplicado estrategias de desafíos y misiones para motivar la participación, lo que podría ser replicado en este proyecto mediante simulaciones y dinámicas interactivas.

Las matrices de doble entrada demostraron que los métodos interactivos y la adaptabilidad al diseño son fundamentales para captar la atención de los jóvenes diseñadores. Los programas que combinan aprendizaje práctico con contenido visual obtienen una mejor retención de conocimiento y aplicabilidad en contextos reales.

4.6 Requerimientos de Diseño



Requerimientos	Tipo	Descripción
Usar lenguaje visual claro, motivador y cercano al diseño.	Comunicativo	Tipografía legible, colores diversos, estilo orgánico e inclusivo que conecte emocionalmente con el estudiante
Traducir conceptos financieros a metáforas de diseño/visuales.	Educativo Comunicativo	Storytel, íconos y narrativas visuales que simplifiquen términos como "Utilidad Bruta", "patrimonio" o "flujo de caja"
Diseñar personajes y escenarios que representen roles reales del diseño.	Comunicativo	Agencias ficticias, perfiles como "director creativo" o "diseñador Gráfico" que reflejen el mundo profesional.
Fomentar el uso del error como oportunidad.	Funcional	Dinámicas que premien el aprendizaje a partir de decisiones fallidas o ajustes presupuestales.
Promover ejercicios individuales y grupales de pensamiento creativo.	Funcional operativo	Retos colaborativos, simulaciones de brief y toma de decisiones financieras en equipo.
Integrar microhábitos financieros.	Funcional	Actividades repetitivas como "hábitos de gestión" para registrar gastos, valorar tiempo o calcular tarifas.

4.7 Resultados de Investigación

- Propuesta de diseño, descripción detallada del boceto al balance:

Encuesta <https://forms.gle/YBiZvKt2QHf1aYUy9>



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.

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

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.



❖ Sistema Producto:

- **1. El juego**

Control+Cash se concibe como una estrategia pedagógica que, mediante una experiencia lúdica, articula los principios del diseño, la toma de decisiones y la gestión financiera. Su finalidad es simular escenarios propios del ejercicio profesional, permitiendo al estudiante conectar la práctica creativa con el pensamiento empresarial y comprender la dimensión financiera inherente a los proyectos de diseño.

- 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.
- 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 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.
- 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.

- **2. El posicionamiento del jugador**

Este componente busca orientar al estudiante de comunicación visual hacia la gestión integral de su proyecto, promoviendo el desarrollo y fortalecimiento de micro hábitos financieros. A través de esta dinámica, se pretende que el estudiante adquiera mayor autonomía, criterio y responsabilidad en la administración de recursos y en la formulación de decisiones estratégicas.

- **3. El manual de uso**

El manual de uso se constituye como una herramienta de soporte para la implementación del



juego. Ofrece una descripción detallada de los objetivos, los componentes y las instrucciones operativas, garantizando una comprensión clara del sistema y facilitando su adecuada aplicación en contextos pedagógicos.

Manual Ctrl+Cash



❖ Componentes:

Manual Ctrl+Cash



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

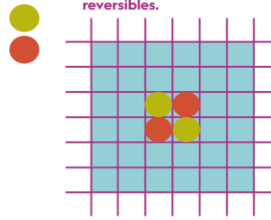
2 ábacos de tres columnas

- 100 unidades de monedas, 20 por cada valor.



Tablero de estrategia

- 36 fichas reversibles.



Cartas ctrl+cash

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



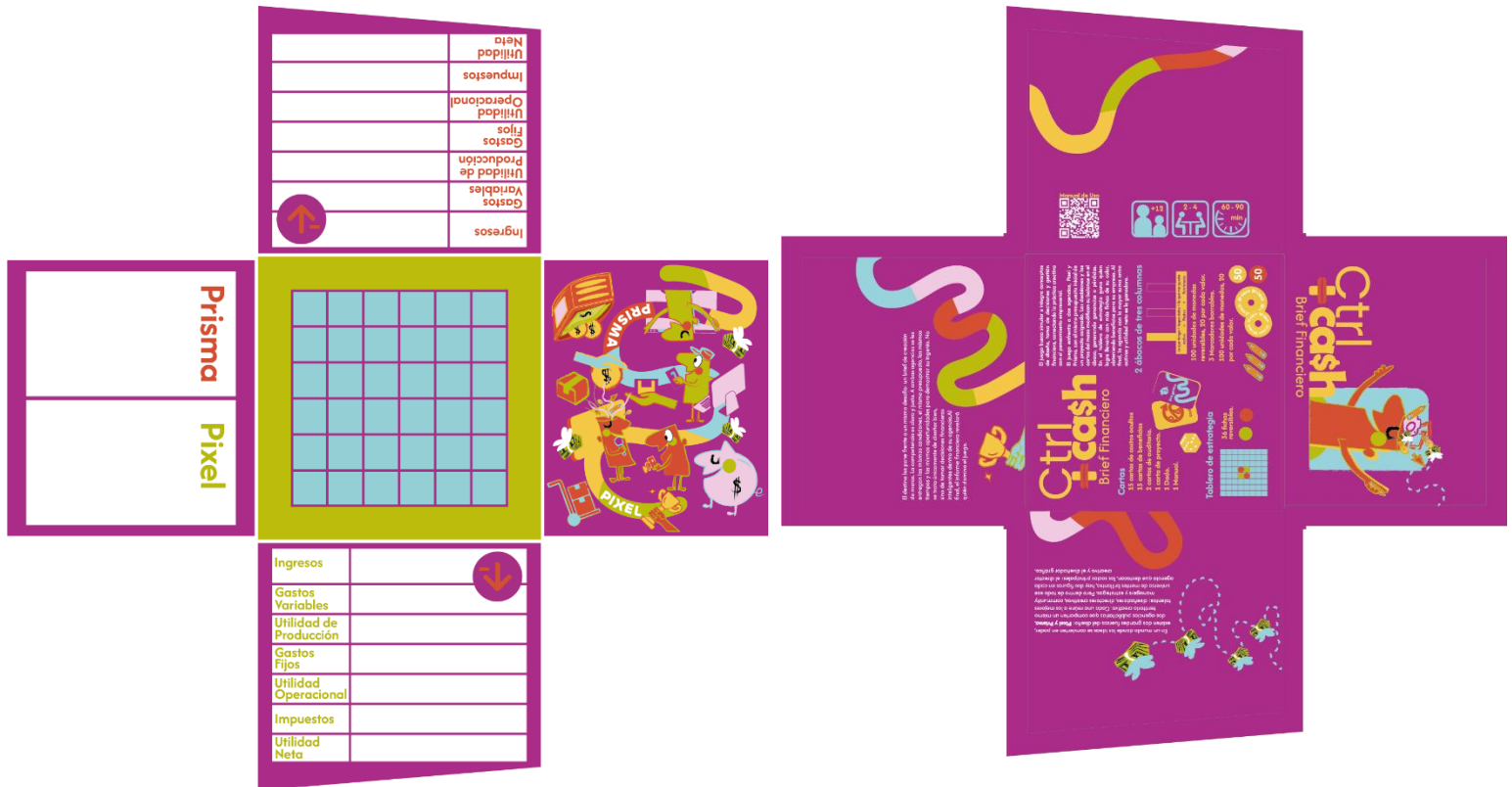
- 100 unidades de monedas reversibles, 20 por cada valor.
- 3 Marcadores borrables.

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.



Caja





4.8 Conclusiones

Se nutre de investigaciones previas y busca estructurar la propuesta de enseñanza financiera para jóvenes diseñadores mediante recursos gráficos, metodologías interactivas y estrategias que refuercen su autonomía económica.

El aprendizaje visual mejora la comprensión de conceptos financieros. Las metodologías interactivas y el uso de elementos gráficos facilitan la retención del conocimiento en diseñadores, alineándose con sus formas de procesamiento de información.

Las estrategias de gamificación aumentan la participación y el interés. Modelos como los utilizados por Nike y BBVA demuestran que desafíos y misiones pueden ser herramientas efectivas para enseñar finanzas de manera atractiva, metodologías interactivas y estrategias que refuerzan su autonomía económica. Los programas actuales no están totalmente adaptados a diseñadores. Aunque existen iniciativas exitosas en alfabetización financiera, es necesario desarrollar un enfoque específico que integre diseño visual y simulaciones prácticas. El benchmarking valida la necesidad de un modelo educativo adaptado. La combinación de referencias sectoriales y no sectoriales permite estructurar una propuesta innovadora que refuerce la autonomía económica de los jóvenes diseñadores.



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.

4.9 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-enmedios-post/asi-se-comportan><https://fundacionwwbcolombia.org/fundacion-enmediospost/asi-se-comportan-financieramente-las-y-los-jovenes-de-nuestro-pais/financieramente-lasy-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-](https://www.amazon.com/Progress-Lettering-Artists-Sketchbook-Process/dp/145213622X)

[Artists-Sketchbook-Process/dp/145213622X](https://www.amazon.com/Progress-Lettering-Artists-Sketchbook-Process/dp/145213622X)

Monteiro, M. (2012). *Design Is a Job. A Book Apart*. Amazon.

[https://www.amazon.com/-/es/Design-Job-Necessary-Mike-](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=eyJ2IjojMSJ9.UmyZ3N6mL6vh0X_nu0SvmBgDt7ujO95bfblZFGXh0DEuz76jq5FYPTk3YOOvWdqWCROhi3A__R2https://www.amazon.com/-/es/Design-Job-Necessary-Mike-Monteiro/dp/1952616263/ref=sr_1_1?__mk_es_US=ÁMÁŽŮÑ&crd=3IJK4BYMGXNM&dib=eyJ2IjojMSJ9.UmyZ3N6mL6vh0X_nu0SvmBgDt7ujO95bfblZFGXh0DEuz76jq5FYPTk3Y)

[Monteiro/dp/1952616263/ref=sr_1_1?__mk_es_US=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%](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=eyJ2IjojMSJ9.UmyZ3N6mL6vh0X_nu0SvmBgDt7ujO95bfblZFGXh0DEuz76jq5FYPTk3Y)

[95%C3%91&crd=3IJK4BYMGXNM&dib=eyJ2IjojMSJ9.UmyZ3N6mL6vh0X_nu0SvmB](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=eyJ2IjojMSJ9.UmyZ3N6mL6vh0X_nu0SvmBgDt7ujO95bfblZFGXh0DEuz76jq5FYPTk3Y)

[gDt7ujO95bfblZFGXh0DEuz76jq5FYPTk3YOOvWdqWCROhi3A__R2https://www.amazon.com/](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=eyJ2IjojMSJ9.UmyZ3N6mL6vh0X_nu0SvmBgDt7ujO95bfblZFGXh0DEuz76jq5FYPTk3Y)

[-/es/Design-Job-Necessary-Mike-](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=eyJ2IjojMSJ9.UmyZ3N6mL6vh0X_nu0SvmBgDt7ujO95bfblZFGXh0DEuz76jq5FYPTk3Y)

[Monteiro/dp/1952616263/ref=sr_1_1?__mk_es_US=ÁMÁŽŮÑ&crd=3IJK4BYMGXNM&di](https://www.amazon.com/-/es/Design-Job-Necessary-Mike-Monteiro/dp/1952616263/ref=sr_1_1?__mk_es_US=ÁMÁŽŮÑ&crd=3IJK4BYMGXNM&dib=eyJ2IjojMSJ9.UmyZ3N6mL6vh0X_nu0SvmBgDt7ujO95bfblZFGXh0DEuz76jq5FYPTk3Y)
[b=eyJ2IjojMSJ9.UmyZ3N6mL6vh0X_nu0SvmBgDt7ujO95bfblZFGXh0DEuz76jq5FYPTk3Y](https://www.amazon.com/-/es/Design-Job-Necessary-Mike-Monteiro/dp/1952616263/ref=sr_1_1?__mk_es_US=ÁMÁŽŮÑ&crd=3IJK4BYMGXNM&dib=eyJ2IjojMSJ9.UmyZ3N6mL6vh0X_nu0SvmBgDt7ujO95bfblZFGXh0DEuz76jq5FYPTk3Y)



OOvWdqWCROhi3-A__R2-

JBmclv8sAw9xSVypVtHZCaVKsAF1dDc03AyTNaYr3LE7b597anVexKeWaZISrukCRsiVCxay3k9agCiP_2Yza3a45Ziou-

JAq8yEILBo2NssmquWrm.qwzxzjjab8Iu_2dYFSPMR49wlnVTgTZZTgO_a_gE_kM&dib_tag=se&keywords=Design+Is+a+Job.+A+Book+Apart.&qid=1739236748&s=books&prefix=design+is+a+job.+a+book+apart.,stripbooks-intl-ship,227&sr=1-

1JBmclv8sAw9xSVypVtHZCaVKsAF1dDc03AyTNaYr3LE7b597ahttps://www.amazon.com/-/es/Design-Job-Necessary-Mike-

Monteiro/dp/1952616263/ref=sr_1_1?__mk_es_US=ÅMÅŽÕÑ&crid=3IJK4BYMGXNM&di_b=eyJ2IjoiMSJ9.UmyZ3N6mL6vh0X_nu0SvmBgDt7ujO95bfbfZFGXh0DEuz76jq5FYPTk3Y

OOvWdqWCROhi3-A__R2-

JBmclv8sAw9xSVypVtHZCaVKsAF1dDc03AyTNaYr3LE7b597anVexKeWaZISrukCRsiVCxay3k9agCiP_2Yza3a45Ziou-

JAq8yEILBo2NssmquWrm.qwzxzjjab8Iu_2dYFSPMR49wlnVTgTZZTgO_a_gE_kM&dib_tag=se&keywords=Design+Is+a+Job.+A+Book+Apart.&qid=1739236748&s=books&prefix=design+is+a+job.+a+book+apart.,stripbooks-intl-

ship,227&sr=11nVexKeWaZISrukCRsiVCxay3k9agCiP_2Yza3a45Ziou-

JAq8yEILBo2NssmquWrm.qwzxzjjab8Iu_2dYFSPMR49wlnVTgTZZTgO_a_gE_kM&dib_tag=se&keywords=Design+Is+a+Job.+A+Book+Apart.&qid=1739236748&s=books&prefix=design+is+a+job.+a+book+apart.+%2Cstripbooks-intl-ship%2C227&sr=1-1

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-literacyandfinancial-inclusion-2022_cbc4114f-en.html

Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos. (2020). Encuesta internacional sobre alfabetización financiera de adultos de la OCDE/INFE 2020. OECD.



https://www.oecd.org/en/publications/2020/06/oecd-infe-2020-international-survey-of-adult-financial-literacy_bbad9b27.html

Junior Achievement Argentina. (s.f.). Finanzas personales.

<https://junior.org.ar/wpcontent/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>

J. Fuchs, B. Jäckl, M. Jüttler, D. A. Keim and R. Sevastjanova, "TreEducation: A Visual Education Platform for Teaching Treemap Layout Algorithms," in IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics, vol. 31, no. 7, pp. 4034-4049, July 2025, doi: 10.1109/TVCG.2024.3393012.

Moon, A. R. (2004). *Ticket to Ride* [Juego de mesa]. Days of Wonder.

Teuber, K. (1995). *Settlers of Catan* [Juego de mesa]. Kosmos.

Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall. (Base conceptual del juego *The Trading Game*).

Wright, W. (1989). *SimCity* [Videojuego]. Maxis.

Eduparques S.A.S., & Gómez, P. (2006). *Diversity* [Parque temático educativo]. Bogotá, Colombia.

5 Anexós

5.1 Infografía

<https://www.behance.net/gallery/226806779/Infografia-Anteproyecto-de-Grado>

DEL BOCETO AL BALANCE

JUSTIFICACIÓN:

Este proyecto de desarrollo busca explorar cómo el diseño de comunicación visual puede convertirse en una herramienta pedagógica que facilite la comprensión de conceptos financieros básicos, brindando a los jóvenes diseñadores herramientas para una mejor toma de decisiones económicas.

De los Jóvenes el 44% No ahorra y 58% No podría cubrir un gasto imprevisto sin endeudarse (CAF, 2023).

La asistencia de formación financiera en los programas de grado creativos y la falta de hábitos financieros sólidos entre los diseñadores generan consecuencias costosas. Impacta directamente en la sostenibilidad de sus carreras y limita su capacidad para emprender o generar ingresos de manera estratégica. Esto los hace vulnerables a la explotación laboral, como han advertido diseñadores como Jessica Hache y Mike Monteiro.

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.

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 de co-creación junto con el laboratorio financiero 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.

¿QUÉ?
El fomento de la educación financiera a jóvenes diseñadores para evitar problemas financieros y la administración de sus ingresos. Asegurar su estabilidad económica para proyectos personales y profesionales. Facilitar inversiones en herramientas y educación que potencien su crecimiento.

¿QUIÉN?
Directo: Los principales afectados por esta problemática son los estudiantes de DCV.
Indirecto: Se encuentran involucrados profesores de diversas disciplinas, como economía y diseño, así como investigadores especializados en planeación y manejo financiero, quienes pueden ofrecer información valiosa y recomendaciones basadas en investigaciones previas.

¿CÓMO?
En relación con las dinámicas de este fenómeno, surge la pregunta de ¿cómo enseñar conceptos financieros de manera efectiva a un perfil creativo? que, en muchos casos, muestra resistencia hacia temas numéricos. Otras preguntas: ¿Cómo influye el entorno familiar y social en la relación que estos jóvenes tienen con el dinero? ¿De qué manera podría la universidad integrar mejor la educación financiera en la carrera de DCV? ¿Cómo aprender a calcular y poner precios justos a sus servicios?

¿DÓNDE?
El contexto geográfico de esta problemática se localiza en la Universidad Javeriana de Cali, un espacio académico donde conviven estudiantes de diseño y expertos en diversas áreas del conocimiento.

¿CUÁNDO?
Se hizo más evidente en los momentos en que los estudiantes reciben ingresos, ya sea de manera mensual o quincenal, procedentes de proyectos específicos o del apoyo económico que reciben de sus familias.

BENCHMARKING

El análisis comparativo de alfabetización financiera para jóvenes diseñadores revela la importancia de integrar metodologías interactivas y recursos visuales en la enseñanza de conceptos financieros. Estudios de la OCDE (INEC, 2022) y el Global Financial Literacy Excellence Center (Damayanti & Jull, 2019) destacan la relación entre educación financiera y emprendimiento, proporcionando una base sólida para el desarrollo de estrategias educativas adaptadas.

Modelos como Junior Achievement Argentina y Finanzópolis han demostrado el impacto positivo de la gamificación y el aprendizaje práctico en la retención del conocimiento. La combinación de estos enfoques resulta clave para fortalecer la autonomía económica de los diseñadores, optimizando su capacidad de gestión financiera y toma de decisiones.

15/20

Criterios

Impacto en Jóvenes Diseñadores
Facilidad de Implementación
Retención del Conocimiento

13/15

Criterios

Métodos Interactivos
Adaptabilidad al Diseño
Orientación Emprendedora

REFERENCIAS:

- La Hachita. (2024). Los jóvenes no saben manejar el dinero. La Hachita.
- Ministerio de Educación Nacional. (2023). Encuesta de habilidades y competencias de los jóvenes de nuestro país. Fundación WAF Colombia.
- Ministerio de Educación Nacional. (2022). Análisis comparativo de alfabetización financiera entre los jóvenes de nuestro país.
- Infografía. (2019). El Impacto del Diseño en la Cultura Financiera. Infografía.
- Montoya, M. (2023). Diseño y Finanzas: A Work-Apart.
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico. (2022). Alfabetización Financiera y el Desarrollo Económico. OCDE.
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico. (2022). Alfabetización Financiera y el Desarrollo Económico. OCDE.
- Junior Achievement Argentina. (2019). Recursos para docentes.
- Finanzópolis. (2020). Programa de alfabetización financiera para jóvenes.
- Carrión, A. & Páez, M. (2019). Financial literacy and entrepreneurship: A case study. Paper No. 19-02. Latin American and Caribbean Entrepreneurship Research Institute. <https://www.econdu.edu/bitstream/handle/10222/19038/0/02.pdf>

5.2 Pitch

<https://youtu.be/0xvYRtL1TxM?feature=shared>

5.3 Del Boceto al Balance Fases

Enlace y QR del análisis y proceso detallado:

https://www.canva.com/design/DAG6TamDEWQ/gRcrYtXCu1sqCksN1jjgOA/view?utm_content=DAG6TamDEWQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniqueink&utm_id=h4179c83907



5.4 Behance

<https://www.behance.net/gallery/239734647/Del-Boceto-al-Balance>

5.5 Meloria

<https://heyzine.com/flip-book/024b6d7149.html>



Memoria

5.5 Experto temático



El experto temático que acompaña mi proyecto de grado es el profesor Fabio Andrés Puerta, docente de la Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas. El profesor Puerta se desempeña en las áreas contable, financiera y tributaria, aportando desde su experiencia y conocimiento una visión técnica y estratégica clave para el desarrollo del proyecto. Sus aportaciones han sido fundamental para fortalecer el enfoque de la propuesta.

5.4 Director de proyecto



Juliana Pino Mesa: Especialista en Diseño estratégico e innovación y Magister en Educación de la Universidad Pontificia Bolivariana de Medellín. Profesora e investigadora de la Facultad de Creación y Hábitat de la Pontificia Universidad Javeriana Cali desde el año 2015. Directora del programa de Diseño de Comunicación Visual de la Pontificia Universidad Javeriana Cali desde el año 2021. Miembro del comité institucional de productos de docencia - productos de innovación de la Pontificia Universidad Javeriana Cali.

