





## **FINANCE KIDS**

Felipe Cardozo, Martin Velasco, Daniel Moreno, William Gonzalez

Facultad de Ingeniería

Universidad de San Buenaventura Bogotá

Fundamentos de Proyectos

Profesor. Jairo Salcedo

29/08/2024



## Introducción

En este documento se van a poder encontrar todos los fundamentos, preguntas problema, propósitos y metas que se buscan cumplir y resolver por medio de nuestro proyecto.

### Propósitos y Justificación

Ayudar a los jóvenes a aprender sobre educación financiera a partir de juegos y cursos interactivos en base a la edad que tengan.

Dependiendo de su edad se les brindaran diferentes juegos y cursos más o menos avanzados y complejos.

### Objetivos Del Proyecto

Desarrollar una aplicación que incentive el aprendizaje e implementación de la educación financiera en la vida de los niños y adolescentes.

### Objetivo General

Por medio de una aplicación enfocada para jóvenes de entre 12 a 18 años enseñar y brindar métodos de aprendizaje para que los usuarios interesados en las finanzas puedan ampliar sus conocimientos sobre el tema de una manera más interactiva y simplificada de acuerdo a su edad.

### Objetivos Específicos:

- **Matemáticas**  
Por medio de algoritmos, matrices y métodos matemáticos, desarrollar una aplicación que esté lo más optimizada posible, matemáticamente hablando.
- **Bases de Datos**  
Diseñar y gestionar bases de datos eficientes que aseguren la privacidad, además un manejo ético y adecuado de los datos de los usuarios.



- **Programación**

Desarrollar un software robusto y amigable con el usuario que por medio de una interfaz programada de manera óptima cumpla con las expectativas de calidad y satisfacción, siendo intuitiva y de un uso fácilmente accesible.

- **Fundamentos de Proyectos**

Definir conceptos clave y preguntas fundamentales para establecer un proyecto con bases sólidas y objetivos claros, al mismo tiempo estableciendo que se quiere lograr y el cómo.

### **Pregunta Problema**

¿Cómo ofrecer una solución llamativa e interactiva para los jóvenes donde aprendan a llevar una mejor gestión de sus finanzas personales a través de una aplicación móvil?.

### **Idea Del Proyecto**

Por medio de una aplicación interactiva y lúdica enseñar a los niños y jóvenes a administrar el dinero y aprender sobre finanzas, usando juegos de roles que enseñen a cómo liderar un emprendimiento, como generar ingresos, tipos de ingresos, como vender, entre otros conocimientos relacionados a las finanzas.

### **Alcance Del Proyecto**

El público que nosotros deseamos abarcar con nuestro proyecto va a ir desde niños de 12 años hasta adolescentes de 18, la aplicación va a ser perfectamente usable por personas fuera de este rango de edad, pero basados en este rango es que vamos a desarrollar los métodos de aprendizaje y enseñanza que van a ser usados en la aplicación.



## Desarrollo de planes

- **Plan de Gestión del Alcance:**

- El alcance que se busca con el proyecto es llegar a jóvenes desde las edades de 12 años hasta los 18 años.
- La aplicación debe cumplir con los objetivos especificados en este documento además de cumplir de manera satisfactoria con las expectativas del usuario final.

- **Plan de gestión del cronograma:**

- Toda la información sobre fechas y metas planteadas para nuestro proyecto están detalladas en el documento de Project.

- **Plan de gestión de costos:**

- Toda la información referente a costos podrá ser encontrada en el documento de Project.

## Marco Teórico:

### 1. Introducción a la formación en finanzas

La educación financiera alude al conjunto de saberes y competencias que habilitan a las personas para tomar decisiones fundamentadas respecto al manejo de sus recursos económicos. Conforme las decisiones financieras se vuelven más complejas, se hace indispensable una robusta educación financiera, particularmente entre los jóvenes, que se encuentran en una fase vital de formación de costumbres y actitudes respecto a la gestión del dinero.

### 2. Importancia de la instrucción financiera durante la adolescencia

La adolescencia es una etapa educativa en la que los jóvenes empiezan a formar costumbres económicas que pueden afectar su conducta a lo largo de su vida. Varios estudios indican que instruir a los jóvenes acerca de las finanzas personales podría tener un efecto en su habilidad para gestionar el dinero de forma responsable. De acuerdo con el Fondo Nacional de Educación Financiera (NEFE), los jóvenes que se educan en finanzas tienen una mayor tendencia a ahorrar, eludir deudas excesivas y tomar decisiones financieras más acertadas.



### **3. Aplicación de la tecnología en la enseñanza de las finanzas**

Con el aumento de la adopción de la tecnología y la utilización de aparatos móviles entre la población joven, las aplicaciones se han transformado en instrumentos eficaces para la instrucción de principios financieros. Las plataformas digitales proporcionan un ambiente interactivo que puede atraer a los jóvenes y promover el proceso de aprendizaje. Las investigaciones han evidenciado que el aprendizaje lúdico y basado en aplicaciones puede potenciar la motivación y el compromiso de los alumnos en asuntos complicados, como las finanzas personales.

**Este proyecto tiene como objetivo responder a las siguientes interrogantes:**

¿Se puede impartir conocimientos financieros a los jóvenes mediante una aplicación?

¿Cuánto contribuye el aprendizaje de finanzas a una edad temprana a su futuro crecimiento financiero?

¿Los jóvenes estarían dispuestos a utilizar la aplicación creada para este fin?

### **5. Conclusión Final**

La creación de un programa de finanzas para jóvenes, respaldado por una aplicación interactiva, podría proporcionar una alternativa innovadora para tratar la carencia de educación financiera en este grupo de edad. Este marco teórico proporciona el cimiento para investigar la factibilidad y eficacia de la propuesta, favoreciendo la educación de jóvenes más conscientes y responsables en la administración de sus recursos financieros.

## **Marco Legal:**

### **1. Normativa de Educación**

Es crucial examinar la normativa educativa en vigor en tu nación, que podría contener estipulaciones que permitan incorporar la educación financiera en los programas de estudio. Por ejemplo, en ciertas naciones se fomenta la enseñanza financiera como un componente de la educación fundamental.

### **2. Protección de datos personales**

Normativa de Salvaguarda de Datos: La aplicación debe acatar las



regulaciones relativas a la salvaguarda de datos personales, asegurando la privacidad de los usuarios (menores de edad) y su autorización informada.

### **3. Declaraciones de Privacidad**

La aplicación necesita tener políticas claras que instruyan a los usuarios acerca de la gestión de su información personal, la forma en que se recolecta, guarda y emplea.

### **4. Responsabilidad Jurídica Fiscal**

Obligación de Contenidos: Es necesario definir la responsabilidad jurídica respecto a los contenidos ofrecidos en la aplicación, asegurando que la información sea exacta, reciente y apropiada para el público adolescente.

### **5. Permiso de Padres o Asesores**

Como la aplicación está orientada a jóvenes de 12 a 18 años, resulta esencial obtener el permiso de los padres o tutores para la recopilación de datos y la implicación de los menores en la plataforma.

### **6. Normativa acerca de la Educación Digital**

Regulaciones para la Aplicación de Tecnología en la Educación: Verifica las normativas y leyes que controlan la utilización de tecnologías en el sector educativo, que pueden abarcar elementos vinculados con la accesibilidad y la justicia en el acceso a recursos digitales.

### **7. Fundamentalidades de la Propiedad Intelectual**

Garantiza que todos los contenidos y recursos empleados en la aplicación se adhieran a las normativas de derechos de autor y propiedad intelectual, salvaguardando de esta manera la obra original.

## **Stakeholders:**

- Martin Velasco, Programador Backend
- Felipe Cardozo, Programador Frontend
- Daniel Moreno, Desarrollo Web
- William Gonzalez, Programador App