

# 1. Metodología de Diseño

La metodología de diseño utilizada en este proyecto sigue las fases de:

- **Ámbito:** Definición del alcance y los límites del proyecto. El objetivo de tu proyecto es guiar y acompañar a los mexicanos para que puedan mejorar su salud financiera y alcanzar sus metas económicas personales, proporcionando educación financiera de manera interactiva y personalizada.

**Cómo se aplica:** Se ha definido que el problema se enfoca en la falta de educación financiera adaptada al nivel de conocimiento de cada usuario. El proyecto aborda temas claves como la función del dinero, el crédito, ahorro, inversión y seguros. En este sentido, el ámbito es claramente establecido: educar sobre finanzas a través de un juego interactivo que evoluciona según el nivel de comprensión de los usuarios.

- **Arquetipo y mapa de ecosistema:** Identificación de los actores principales y cómo interactúan entre sí en el contexto del problema.

**Cómo se aplica:** El protagonista del juego representa a un ciudadano mexicano promedio con poca experiencia en la gestión financiera, mientras que la IA, representada por el personaje acompañante (UniTaxx), funciona como el portavoz del conocimiento financiero. Además, el entorno incluye diversas instituciones financieras, productos financieros (como crédito y Afore), y escenarios económicos simulados. El mapa de ecosistema identifica cómo estos actores (el protagonista, instituciones financieras, y eventos económicos) interactúan en diferentes niveles del juego, simulando la vida financiera cotidiana.

- **Desafío:** Problema principal a resolver, presentado de manera clara y concisa.

**Cómo se aplica:** El desafío se convierte en la necesidad de construir un juego que no solo sea educativo, sino también lo suficientemente atractivo y dinámico para mantener el interés del usuario mientras le enseña estos conceptos financieros esenciales. Cada nivel en los distintos actos aborda un reto financiero específico, desde aprender el valor del dinero hasta entender la importancia de tener un seguro o plan de ahorro para el retiro.

- **Propuesta de valor:** Descripción de la solución propuesta y cómo beneficiará al usuario.

**Cómo se aplica:** El proyecto aborda la solución desde una perspectiva educativa y personalizada. A través de la historia y los niveles del juego, el usuario aprende conceptos financieros en situaciones simuladas que reflejan problemas reales (por ejemplo, la necesidad de crédito, la inflación, o la planificación para el retiro). La interactividad y la narrativa progresiva son claves para mantener la atención del usuario y garantizar que los conceptos sean interiorizados de manera efectiva.

- **Punto de vista:** Perspectiva desde la cual se aborda el problema, tomando en cuenta las necesidades y expectativas del usuario.

**Cómo se aplica:** E; enfoque se centra en ver la problemática desde la perspectiva del usuario, entendiendo que no todos tienen el mismo nivel de conocimiento o experiencia financiera. El diseño del juego y la IA se ajustan al progreso y aprendizaje del jugador, proporcionando consejos, explicaciones y decisiones a tomar en cada situación simulada, permitiendo que el usuario mejore su comprensión a su propio ritmo.

Cada fase tiene como objetivo guiar el desarrollo del proyecto de manera estructurada, asegurando que todos los aspectos del problema sean cubiertos y que la solución esté alineada con las necesidades del usuario.

El objetivo de estos documentos es proporcionar una visión completa del proyecto, desde la conceptualización hasta la implementación técnica.