

HACKATHON EDUCACIÓN FINANCIERA

2024



INVESTIGACIÓN

- El **65%** de los mexicanos **gasta más de lo que gana** debido a la falta de educación financiera
- Solo el **8%** de los mexicanos **ha recibido educación financiera a través del sistema escolar**
- Solo el **47% de los adultos tiene una cuenta** bancaria

DATOS Duros



JOURNEY

Journey (o viaje del usuario) es el recorrido que realiza un **usuario al interactuar con un producto o servicio**, desde el primer contacto hasta alcanzar el objetivo deseado.

Descubre	Selecciona	Compra	Utiliza	Finaliza
El usuario ve un anuncio de la aplicación en redes sociales.	El usuario investiga más sobre la aplicación, visita el sitio web.	El usuario descarga la aplicación y realiza su primera compra.	El usuario recibe notificaciones de ofertas y descuentos	El usuario recomienda la aplicación a sus amigos en redes.

Este journey ayuda a identificar **los puntos de contacto clave** y a optimizar cada etapa para mejorar la experiencia del usuario y alcanzar **los objetivos del negocio**



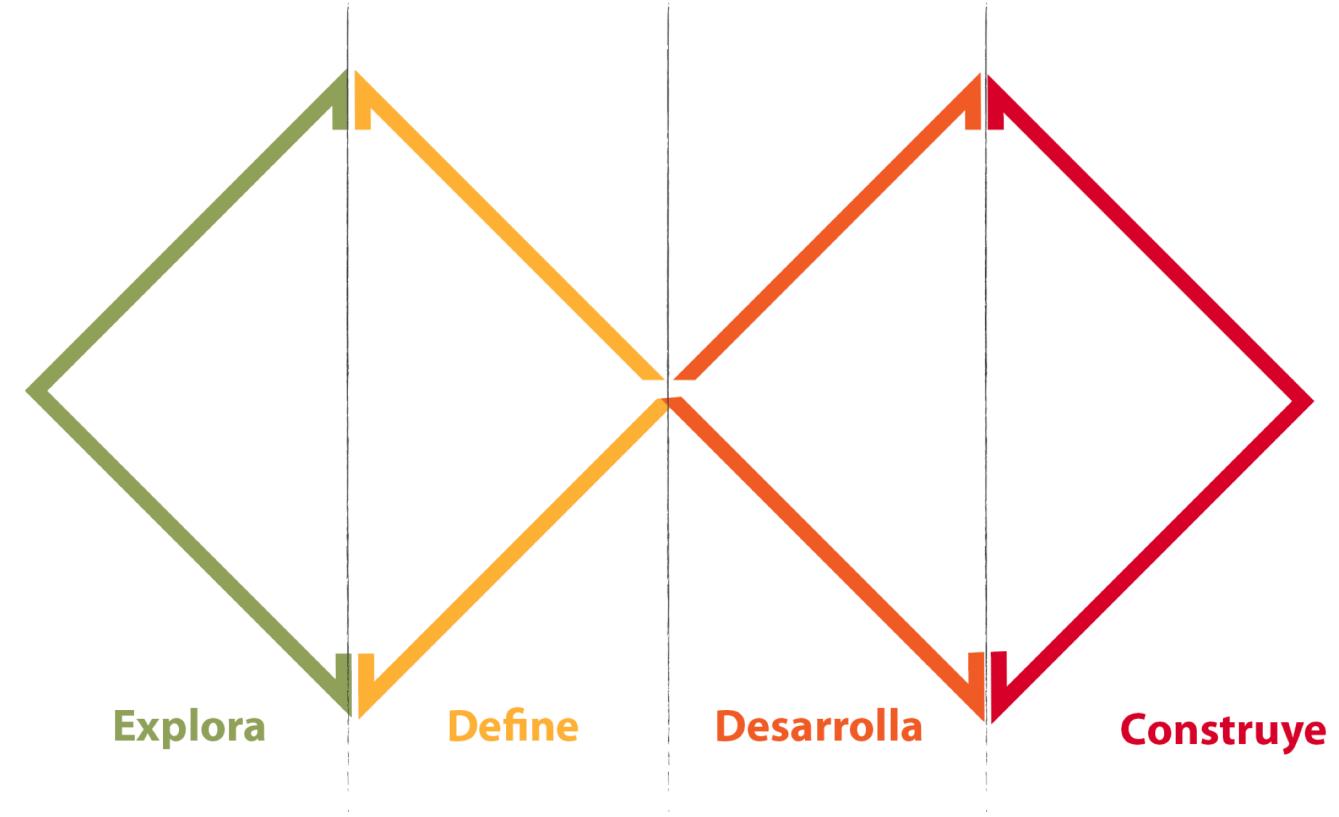
IMPLEMENTACIÓN EN PRODUCTO DIGITAL

1. Fase de **Conceptualización**: Utiliza prototipos de baja fidelidad y wireframes para explorar ideas y definir la estructura básica.
2. Fase de **Diseño**: Emplea prototipos de mediana fidelidad para validar la estructura y flujo del producto.
3. Fase de **Desarrollo**: Usa prototipos de alta fidelidad para realizar pruebas de usuario y asegurar que el diseño final cumple con las expectativas.
4. **Iteración Continua**: A lo largo del proyecto, itera entre diferentes niveles de fidelidad según sea necesario para refinar y mejorar el producto.

PRODUCTO

SERVICIO





CREA

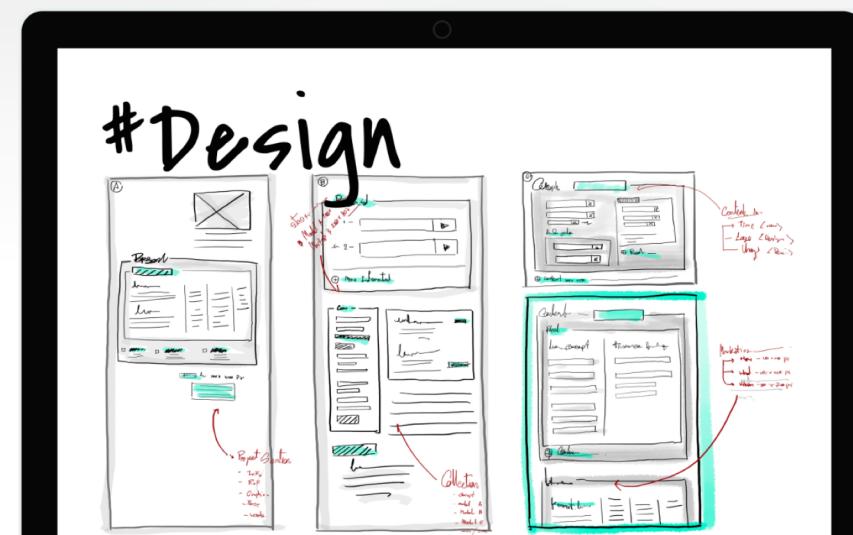


Wireframes

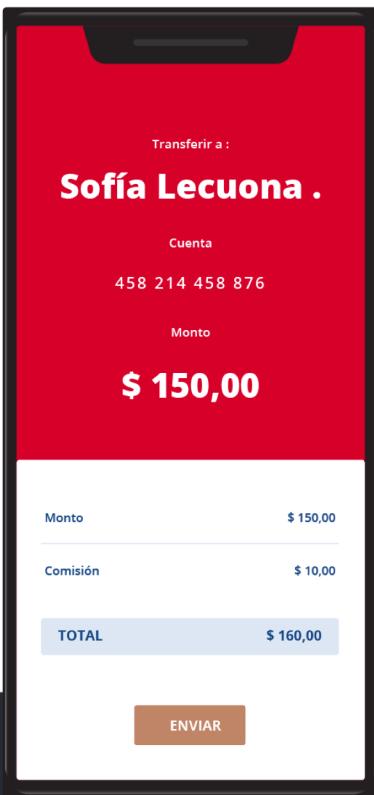
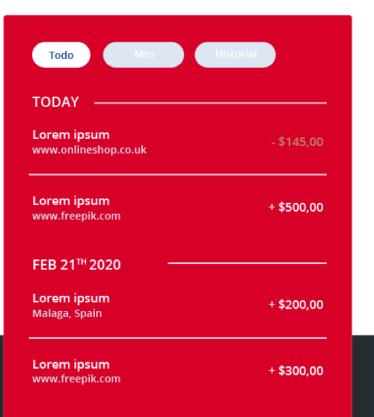
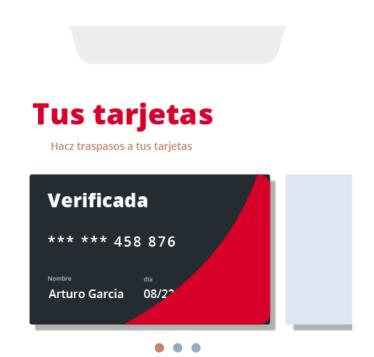
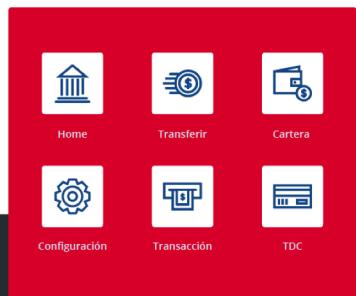
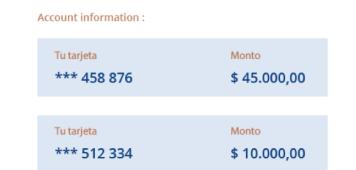
Son esquemas básicos que **muestran la estructura y disposición de los elementos** en una página o pantalla, sin detalles de diseño.

Uso: Utilizados en las primeras etapas del diseño para definir la estructura y jerarquía de la información

Ventajas: Ayudan a alinear al equipo sobre la estructura básica del producto antes de invertir en detalles visuales



PROTOTIPOS



Prototipos de Baja Fidelidad

Son **representaciones simples y rápidas del producto**. Suelen ser boquetos en papel o digitales sin mucho detalle.

Uso: Ideales para la fase inicial del diseño, permiten explorar conceptos y realizar iteraciones rápidas

Ventajas: Económicos, rápidos de construir y modificar

Prototipos de Mediana Fidelidad

Tienen más detalle que los de baja fidelidad, incluyendo algunos elementos de **diseño y navegación básica**.

Uso: Útiles para validar la estructura y flujo del producto antes de invertir en detalles visuales completos.

Ventajas: Balance entre detalle y flexibilidad, permiten pruebas de usabilidad más precisas.

Prototipos de Alta Fidelidad

Son **representaciones detalladas y funcionales del producto final**, incluyendo diseño visual completo y algunas interacciones.

Utilizados en etapas avanzadas del diseño para pruebas de usuario y validación final.

Ventajas: Permiten una evaluación precisa de la experiencia del usuario y la funcionalidad del producto