



UNIVERSIDAD
DEL AZUAY

FACULTAD DE
DISEÑO Y ARTE

Escuela de Diseño Gráfico

**Diseño de recursos gráficos
interactivos para fortalecer la
educación financiera de los
jóvenes en los colegios de la ciudad
de Cuenca.**

Trabajo de graduación previo para
la obtención del título de:
Licenciado en Diseño Gráfico.

Autor: Manuel Alejandro Dumas Guapisaca.

Director: Toa Tripaldi, Ph.D.

Cuenca, Ecuador 2026



AUTOR

Manuel Alejandro Dumas Guapisaca

DIRECTOR

Dis. Toa Tripaldi, Ph.D.

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

Manuel Alejandro Dumas Guapisaca

DEDICATORIA

Este proyecto representa el esfuerzo, la dedicación y el aprendizaje acumulado a lo largo de todo este proceso, pero también es el reflejo del apoyo y la compañía de mi familia, quienes estuvieron presentes en cada etapa de este camino.

Dedico este trabajo a mis padres y a mi familia, por su apoyo incondicional, por creer en mí incluso en los momentos más difíciles y por acompañarme con paciencia, cariño y comprensión durante todo este proceso académico. Gracias por motivarme a seguir adelante y por convertirse en una parte fundamental de cada logro alcanzado.

A ustedes, que con sus consejos, palabras de aliento y sacrificios me ayudaron a continuar creciendo personal y profesionalmente.



AGRADECIMIENTO

A lo largo de este proceso, tuve la oportunidad de contar con personas que aportaron con su conocimiento, apoyo y compañía para hacer posible el desarrollo de este proyecto. A todos ellos, mi más sincero agradecimiento.

A mis tutores y docentes, por su guía, paciencia y acompañamiento durante cada etapa del proyecto. Gracias por compartir sus conocimientos, aportar con sus observaciones y ayudarme a fortalecer esta propuesta desde lo conceptual, gráfico y narrativo.

A mis amigos y compañeros, por el apoyo constante, por las conversaciones, consejos y momentos compartidos a lo largo de la carrera. Gracias por acompañarme durante este proceso académico y hacer que cada etapa fuera más llevadera y motivadora.

Finalmente, gracias a todas las personas que, de una u otra manera, formaron parte de este camino y contribuyeron a mi crecimiento personal y profesional.

RESUMEN

Esta tesis abordó la limitada educación financiera presente en jóvenes bachilleres de Cuenca, causada por métodos de enseñanza teóricos y poco interactivos que dificultan la comprensión y aplicación de conceptos económicos en la vida cotidiana. Para responder a esta problemática, se desarrolló un cómic interactivo basado en web scrollytelling, utilizando recursos de narrativa visual, gamificación e interactividad digital para transformar el aprendizaje en una experiencia más dinámica e intuitiva. Mediante el uso de decisiones, administración de recursos y una estética gráfica expresiva, se obtuvo una propuesta funcional que permite al usuario comprender las consecuencias financieras de sus acciones de manera visual e interactiva.

Palabras clave: Cómic, economía, gamificación, administración, aprendizaje, scrollytelling, toma de decisiones.

ABSTRACT

This thesis addressed the limited financial literacy present among high school students in Cuenca, caused by theoretical and non-interactive teaching methods that hinder the understanding and application of economic concepts in everyday life. To respond to this issue, an interactive comic based on web scrollytelling was developed, using visual narrative, gamification, and digital interactivity to transform learning into a more dynamic and intuitive experience. Through decision-making mechanics, resource management, and an expressive graphic style, a functional proposal was achieved that allowed users to understand the financial consequences of their actions in a visual and interactive way.

Keywords: Comic, economics, gamification, visual narrative, decision-making.



ÍNDICE