

Anexo I. Registro del Título del Trabajo Fin de Grado (TFG)

NOMBRE DEL ALUMNO: María Herrero Martínez

PROGRAMA: E6

GRUPO: 5ºE6

FECHA: 23/10/2024

Director Asignado: Cassinello Plaza

Apellidos

Natalia

Nombre

Título provisional del TFG:

PLAN DE NEGOCIO Y VIABILIDAD COMERCIAL
DE UNA STARTUP DE EDUCACIÓN FINANCIERA

ADJUNTAR PROPUESTA (máximo 2 páginas: objetivo, bibliografía, metodología e índice preliminares)

Firma del estudiante:



Fecha:

23/10/24

1. Objetivo

El objetivo principal del trabajo será desarrollar el plan de negocio de una aplicación de aprendizaje financiero interactiva, similar en formato a Duolingo, que permita a los usuarios adquirir conocimientos prácticos para gestionar sus finanzas personales de manera efectiva.

2. Metodología

Se desarrollará el modelo de negocio como tal, explicando la idea de negocio, rentabilidad, entorno y viabilidad futura. La metodología incluirá:

- **Revisión de la teoría académica** sobre emprendimiento del grado de E6 en Comillas Icade, empleando conceptos y modelos relevantes en estudios empresariales como pueden ser el Business Model Canvas, el análisis DAFO o el modelo de las cinco fuerzas de Porter.
- **Uso de plataformas** digitales como Elevatorfy para desarrollar y validar el modelo de negocio.

3. Bibliografía

- **Fuentes académicas:** Artículos y estudios sobre tecnología financiera y aplicaciones educativas interactivas.
 - Gómez Miranda, P., Jiménez García, M., & González Rogel, E. (2024). Aplicación educativa para fomentar el aprendizaje móvil. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación Y El Desarrollo Educativo*, 14(28). <https://doi.org/10.23913/ride.v14i28.1832>
 - J. *Risk Financial Manag.* **2024**, 17(3), 108; <https://doi.org/10.3390/jrfm17030108>
 - Manzano Verjel, J. C., & Gómez Jaimes, K. J. (2020). Prototipo de aplicación móvil que facilita el aprendizaje y el manejo de las finanzas personales. https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/12045/2020_Tesis_Juan_Camilo_Manzano_Verjel.pdf?sequence=1&isAllowed=y
 - Sevilla Borja, K. P. (2024). *Aplicación móvil para fomentar la educación financiera en las finanzas personales en los estudiantes de la PUCESA* (Doctoral dissertation, Universidad Católica del Ecuador. Sede Ambato). <https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/266b2683-6446-4bca-81d7-89c49e410fe7/content>
 - Lanna, L. C., & i Oró, M. G. (2016). Análisis del diseño interactivo de las mejores apps educativas para niños de cero a ocho años. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (46), 77-85. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5297325.pdf>
 - Miranda, P. G. (2014). Metodología para el desarrollo de aplicaciones informáticas interactivas, para la inclusión de estudiantes con rezago educativo. *Memorias del Encuentro Internacional de Educación a Distancia*, (3). <http://www.udgvirtual.udg.mx/remied/index.php/memorias/article/viewFile/18/19>
- **Periódicos y revistas:** Noticias recientes relacionadas con el fin de identificar una tendencia de la cual se va a nutrir esta startup.
 - [Estas son las mejores apps gratuitas para mejorar y medir tus finanzas personales](#)
 - [BancoEstado promueve la educación financiera y la importancia del ahorro en el Festival Aprender](#)
 - [Educación financiera | Comprueba en el 'abecedario' económico cuánto sabes de economía](#)
 - [Los mejores juegos y estrategias para ayudar a los niños con la educación financiera](#)
 - [Cuatro pódcast recomendados para aprender sobre finanzas personales](#)
 - [10 series para aprender de economía y finanzas](#)
 - [Los mejores canales de YouTube para aprender finanzas personales](#)
 - [Hola llegar a fin de mes: estas son las mejores apps para cuidar las finanzas personales](#)
 - [Las apps que pueden ayudarle a iniciar un 2024 con sus finanzas controladas](#)
 - [Cinco tendencias tecnológicas que caracterizarán la banca y las finanzas en 2025](#)
- **Aplicaciones comparables:** Apps internacionales que enseñan finanzas personales, analizando cómo funcionan y su impacto en otros mercados, para evaluar su viabilidad en España y la posibilidad de incorporar funcionalidades adicionales para darle un valor único.

YourJuno: Ofrece una variedad de lecciones organizadas por temáticas, lo que facilita el acceso a diferentes áreas de conocimiento financiero. Cada lección incluye contenido escrito, videos explicativos y cuestionarios interactivos para reforzar lo aprendido. Los usuarios acumulan puntos al completar cada lección, incentivando el progreso a través del

aprendizaje. La app parece contar con colaboraciones con entidades bancarias, ya que pregunta si los usuarios disponen de códigos de descuento de su banco, lo cual podría indicar asociaciones estratégicas.

Posibles áreas de mejora de la aplicación:

- Incrementar la interactividad de la aplicación, haciendo que la experiencia de aprendizaje sea más dinámica y atractiva para los usuarios.
- Enfocar la aplicación en la creación de una comunidad activa, donde los usuarios puedan competir entre sí y compartir sus progresos, lo que fomentaría la motivación y el compromiso.
- Personalizar las lecciones de acuerdo a los intereses y objetivos financieros específicos de cada usuario, asegurando una experiencia de aprendizaje más relevante y eficaz.
- Ofrecer recompensas exclusivas a través de un sistema de puntos o monedas virtuales, que los usuarios puedan ganar al completar niveles y desafíos. Estas recompensas podrían incluir acceso a eventos exclusivos con empresas del sector financiero o cursos con certificación.
- Potenciar la originalidad de la aplicación y diferenciarla de las ya disponibles en el mercado, buscando constantemente nuevas propuestas de valor que la hagan más completa y atractiva para los usuarios.

RealWorld: La app se autodenomina un “GPS para la vida adulta”, ya que ayuda a enfrentar los desafíos de la vida adulta con cuatro categorías principales llamadas "playbooks": finanzas, salud, trabajo y vida. Cada una de estas secciones abarca aspectos clave como ahorro para la jubilación, impuestos, seguros, historial crediticio y mantenimiento de vehículos, entre otros temas esenciales para la vida adulta.

- En realidad, la propuesta de este TFG se enfoca solamente en el mundo de las finanzas y la economía, aunque en un futuro se contempla ampliarla a una versión como esta, que se ha desarrollado en USA.

Zogo: es una aplicación de educación financiera que gamifica el aprendizaje sobre finanzas personales. Ofrece lecciones breves y sencillas sobre temas como la gestión del dinero, el ahorro y la inversión. Los usuarios pueden completar módulos interactivos, tomar pequeños cuestionarios y participar en juegos de trivia diarios para ganar "pineapples" (piñas virtuales). Estos puntos se pueden canjear por recompensas reales, como tarjetas de regalo de tiendas populares

- Es una plataforma de educación financiera de pago, suele ser usada por instituciones financieras que se lo pagan a sus trabajadores. La cuestión sería transformar el modelo de negocio para hacerlo accesible a los jóvenes y personas que no han tenido una educación elevada en estas temáticas.

4. Índice Propuesto

1. Introducción

- Propósito general y contextualización del tema
- Objetivos del trabajo

2. Marco Teórico

- Teorías del emprendimiento y el uso de apps educativas
- Herramientas de validación del modelo de negocio (Canvas, DAFO, etc.)

3. Descripción de la App

- Idea de negocio
- Propuesta de valor y mercado objetivo

4. Análisis

- Análisis de la tecnología necesaria
- Análisis de las apps existentes y su viabilidad en España
- Adaptación y mejoras propuestas

5. Plan

- Marketing: Estrategia de penetración en el mercado
- Planificación financiera
- Planificación jurídico-mercantil
- Desarrollo de la aplicación

6. Conclusiones

7. Bibliografía

8. Anexos