

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Crear un juego de mesa

INVESTIGACION

Los juegos de mesa pueden ayudar a desarrollar habilidades sociales, cognitivas, emocionales y lingüísticas. Además, pueden ser una herramienta de aprendizaje y una forma de diversión.

Beneficio

Cómo ayuda

Desarrollo cognitivo

Desarrollan la memoria, la concentración, la observación y la imaginación

Desarrollo motor

Desarrollan la motricidad fina y gruesa

Desarrollo social

Favorecen la socialización y el trabajo en equipo

Desarrollo emocional

Aumentan la tolerancia a la frustración y mejoran la autoestima

Desarrollo lingüístico

Fomentan el vocabulario y el aprendizaje de idiomas

Desarrollo de estrategias

Enseñan a resolver problemas y a elaborar estrategias

Desarrollo de la toma de decisiones

Fomentan la toma de decisiones y la confianza en sí mismos

Desarrollo de la empatía

Ayudan a respetar los turnos y a gestionar las emociones

Los juegos de mesa pueden ser una herramienta terapéutica para adolescentes. También pueden ser una actividad divertida para mayores, ya que mejoran la salud mental y emocional.

ANALISIS

Monopoly es un juego de mesa que puede ser más didáctico que el turista, ya que ayuda a desarrollar habilidades cognitivas y a aprender sobre negocios, economía y matemáticas.

Para ganar al Monopoly, puedes: Comprar todas las propiedades de color naranja, Evitar comprar las propiedades más caras, Hipotecar todo cuando tengas un monopolio, Generar escasez de casas, Comprar tantas propiedades como puedas.

SINTESIS

BILLETES

TABLERO

PROPIEDADES

JUGADORES

WHATSAPP

Y

GMAIL

OBJETIVO DEL JUEGO

Lograr ser el participante más rico del juego o el único jugador que no quede en quiebra. El jugador más rico será aquel que sumando el valor de sus propiedades y dinero, acumule más capital.

ANTES DEL JUEGO

Antes de comenzar, los jugadores ponen el límite del juego. Los límites pueden ser dos:

- A. JUEGO LARGO: el juego termina hasta que todos los jugadores, menos uno, queden en quiebra (el jugador que no quebró será el ganador)
- B. PONER UN TIEMPO DE JUEGO: Por ejemplo, dos horas, y al final de este tiempo, el jugador con más capital acumulado será el ganador.

Cada jugador elige una ficha de avance y la pone en la SALIDA. Se toman todas las cartitas marcadas como WhatsApp y Gmail y se colocan boca abajo en el lugar que se especifica en el tablero.

Cada jugador recibe \$134,500 dólares para sus gastos, repartidos en:

- 1 billete de \$500.00
- 1 billete de \$2000.00

- 2 billetes de \$1000.00
- 2 billetes de \$5000.00
- 2 billetes de \$10,000.00
- 2 billetes de \$50,000.00

Se elige a una persona para que sea el banco. El jugador que lo reciba deberá cuidar no revolver sus pertenencias (Propiedades, dinero, casas, etc.) con las del banco (para conocer las obligaciones y facultades del banco, consultar 1. BANCO).

ANTES DEL JUEGO

Cada jugador tirara un dado. El jugador que obtenga el numero más alto será quién inicie el juego.

Cada jugador en su turno tirara los dos dados y avanzara el numero de casillas que le marquen. Cuando termine, el turno pasara al jugador de la izquierda. Las fichas irán avanzando por las casillas de las distintas marcas (de la SALIDA se avanzará al sentido donde están las casillas de Kentucky, McDonald's, Burger King, etc.)

Si en un mismo turno, el jugador tira los dados y los dos caen en el mismo número (DOBLES), el jugador avanzará, pero tendrá un turno extra.

Si en el turno extra vuelve a obtener DOBLES, tendrá un turno más, pero si por tercera vez vuelve a obtener DOBLES el jugador ira directamente a la casilla FALTA DE CREATIVIDAD (para saber que pasa cuando alguien es enviado a esa casilla, consultar 5. FALTA DE CREATIVIDAD).

INSTRUCTIVO

En cada turno, el jugador podrá caer en: MARCA

Si el jugador cae en una marca, podrá comprarlo si no tiene dueño. De lo contrario deberá pagar renta dependiendo de la situación en la que se encuentre la propiedad (para saber mas consultar 9. RENTA). Si el jugador cayera en una marca sin dueño y no quisiera comprarlo, el banco beberá subastarlo (para saber mas sobre como subastar, consultar 4. SUBASTA)

NOTA: si el banco es el dueño de la propiedad no se le paga renta.

WHATSAPP y GMAIL

Si el jugador cae en una casilla marcada como WHATSAPP o GMAIL, deberá tomar del tablero una carta de GMAIL o WHATSAPP según sea el caso, y seguira las instrucciones que le marque (para más información, leer 11. WhatsApp y Gmail).

FALTA DE CREATIVIDAD

En caso de tirar los dados y caer en la casilla de FALTA DE CREATIVIDAD el jugador únicamente estará de visita y seguirá su turno, (para saber cuando se incurre en algún castigo se declarará FALTA DE CREATIVIDAD, leer 5. FALTA DE CREATIVIDAD).

ADOBE

Si el jugador cae en una aplicación de adobe, podrá comprar la propiedad si no tiene dueño. Si no es así, deberá pagar al propietario la renta dependiendo la situación en la que se encuentre la propiedad (para saber más consulte 9. RENTA)

BAUHAUS

En el caso de la Bauhaus, el jugador únicamente pasará un bonito día y no tendrá que hacer nada más que ver las instalaciones.

Los jugadores podrán comprar propiedades desde la primera vuelta. En el transcurso del juego, los jugadores darán varias vueltas al tablero y así se irán desarrollando el juego.

Los jugadores solo podrán pedir dinero prestado al banco, hipotecando sus propiedades. Ningún jugador puede pedir prestado a otro.

ELEMENTOS DEL JUEGO

1. BANCO

Tiene las siguientes facultades y obligaciones:

- Guarda antes de que se utilicen en el juego el dinero restante, los títulos de propiedad, las casas y los hoteles
- Paga los sueldos y gratificaciones.
- Vende las propiedades, las casas y los hoteles a los jugadores
- Les hipoteca propiedades a los participantes que así lo pidan, prestandoles la cantidad marcada en el titulo de propiedad como HIPOTECA.

-El banco cobra además de propiedades, casas y hoteles, todas las multas, contribuciones, prestamos, intereses, etc.

-El banco NUNCA queda en quiebra, si se queda sin dinero, podrá emitir todo el dinero que requiera. Únicamente tendrá que escribir en un papel la cantidad de dinero acreditada a cualquier jugador.

-El banco se encargará de SUBASTAR la propiedad que no sea adquirida por la persona que cayó en ella.

2. SUELDO

Cada que un jugador pase o caiga en la casilla de SALIDA, cobrara un SUELDO de \$20,000 al banco. Si el jugador en turno llega o pasa por la SALIDA y no cobra su sueldo antes de que inicie su turno el siguiente jugador, NO recibirá sueldo en esa vuelta.

Cuando un jugador sea FALTA DE CREATIVIDAD o vaya a la CARCEL, no podrá cobrar su sueldo.

3 COMPRA DE PROPIEDADES

Los jugadores irán avanzando en cada jugada y podrán adquirir la propiedad en la que caigan si no tiene dueño (comprándola al banco). Si el jugador decide comprar la propiedad, le dará el banco el importe marcado bajo la propiedad y recibirá del banco el TITULO DE PROPIEDAD. El nuevo dueño de la propiedad tomara el TITULO y lo colocara boca arriba junto a él y sus demás títulos (si los tuviera). Si no compra la propiedad, el banco la subastara.

Reiteramos, el jugador que caiga en una marca, aplicación de adobe, que no tenga dueño, podrá comprarla.

Simplemente pagara el importe marcado en la parte inferior de la casilla al banco. El banco dará al jugador el titulo de propiedad. Conviene tener propiedades, pues se podrá cobrar renta a cualquier jugador que caiga en estas. El dueño no podrá cobrar renta de las propiedades hipotecadas. Las marcas están divididas en bloques de COLORES, por ejemplo, un bloque rojo y esta formado por KENTUCKY, MCDONALD'S y BURGER KING.

A los jugadores les conviene ser dueños de bloques completos de marcas, porque podrán cobrar una renta mas alta a cualquier jugador que caiga en ellos.

Además de que podrán comprar en ellos casas y hoteles. Si algún jugador cae en una casilla donde el dueño posee el BLOQUE completo, y no tiene ni casas ni hoteles en esta, el visitante deberá pagar al dueño, el doble de la renta que se presenta en la tarjeta de propiedad.

4 SUBASTA

En caso de que algún jugador no quiera comprar la propiedad en la que acaba de caer, el BANCO se encargará de poner la propiedad en subasta pública. La subasta iniciará con el precio que deseé el BANCO y cualquiera de los jugadores podrá entrar dentro de la subasta (incluso el jugador acaba de rechazar la compra de la propiedad). Al final de la subasta, la propiedad se venderá al mejor postor y se le entregará el TÍTULO DE PROPIEDAD.

5 FALTA DE CREATIVIDAD

Si por algún motivo el jugador cae en esta casilla ocurrirán 2 cosas para permitir la salida deberá pagar una multa en el banco de 5 mil dollarnovas o permanecer en esta casilla durante 3 turnos completos anda provocar (el jugador elige). Cualquiera que sea la decisión, del jugador FALTA DE CREATIVIDAD deberá regresar a la casilla de salida SIN COBRAR SU SUELDO. Aunque el jugador esté sin creatividad, PODRÁ vender propiedades, participar en subastas, cobrar alquileres, poner cosas u hoteles hipotecar, etc.

5.1 CÁRCEL

Cuando se cae esta casilla (por cualquier motivo) el jugador deberá pagar una fianza de 10 mil dollarnovas más al banco y permanece 3 turnos en esta casilla. El jugador que esté en la cárcel NO tendrá derecho de comprar, vender o hipotecar sus propiedades ni cobrar alquileres.

6 VENTA DE PROPIEDADES

Cualquier jugador podrá vender sus propiedades a otro.

Estas operaciones se podrán realizar, aunque no sea el turno de los jugadores implicados.

La venta realizada como una transacción privada, cualquier propiedad podrá ser vendida en el precio que acuerdan las dos partes. Únicamente las casas y los hoteles NO pueden vender a otro jugador.

Si se quiere vender una propiedad que forma parte de un bloque con casas y/o hoteles, primero se tiene que vender el banco los hoteles o casas (a la mitad del precio en el que se compraron) de todo ese bloque y después se podrá vender la propiedad.

7 COMPRA DE CASAS Y HOTELES

A los jugadores les favorece tener hoteles o casas en sus propiedades, ya que cualquier jugador que caiga en ellas, tendrá que pagarle al dueño una renta mucho más alta que lo normal. Los participantes podrán comprar o vender casas y/o hoteles, aunque no sea su turno.

El jugador podrá edificar casas y hoteles en sus propiedades cumpliendo siempre con las reglas de construcción (se mencionan las reglas más adelante).

Para poder identificar casas y hoteles en propiedades, el jugador deberá ser dueño del bloque completo de países que tengan el mismo color (por ejemplo: si quiere comprar una casa en Burger King, deberá ser el dueño también de MCDONALD'S y KENTUCKY). Además, para poner casas y/o hoteles ninguna de las propiedades del BLOQUE podrá estar hipotecada junto el precio que debe pagar al BANCO el dueño del bloque para edificar cada casa en la propiedad deseada, está marcada en la misma propiedad. El jugador podrá tener hasta cuatro casas en una propiedad.

Antes de poder comprar un HOTEL, el jugador deberá tener 4 casas en cada casilla del BLOQUE.

Cualquier jugador que caiga en una propiedad que tenga hotel o casas, deberá pagar al dueño de la renta marcada en la propiedad (de acuerdo con si tienen hotel o al número de casas que tenga).

REGLAS DE CONSTRUCCIÓN DE CASAS Y HOTELES

El jugador que quiera construir en un bloque de su propiedad, deberá hacerlo uniformemente. Es decir que no podrá construir más de una casa en una casilla de un bloque, hasta haber construido una casa en cada casilla de dicho bloque. Cuando ya tenga casa en cada casilla de bloque, podrá entonces comenzar a construir la segunda fila de casa y así sucesivamente hasta llegar a tener cuatro casas por casilla. Queda claro que el jugador no podrá poner de golpe, por ejemplo, 3 casas y 1 en otro país del bloque.

Los mismo pasará con los hoteles, se tendrá que construir en el bloque de forma uniforme (ejemplo: no se podrá tener un hotel en una casilla y una casa en las demás propiedades de bloque).

Una vez que el jugador tiene cuatro casas en una casilla y quiere construir un hotel, deberá devolver las cuatro casas al banco y pagar el hotel. Hay que aclarar que el banco NO DEVOLVERÁ dinero por

la devolución de las 4 casas, ya que el costo para poner un hotel, son las 4 casas más el precio mencionado para poner un hotel.

ESCASEZ DE HOTELES Y/O CASAS

Cuando el banco no tenga hoteles y/o casas, los participantes que deseen comprarlas, deberán esperar a que algún otro jugador devuelva o venda al banco sus pertenencias. Si el banco tiene pocos hoteles y/o casas y 2 o más jugadores quieren comprar en ese momento, el banco deberá subastar al mejor postor.

8 APLICACIONES ADOBE

Las aplicaciones de adobe son propiedades que se pueden adquirir igual que cualquier país.

En las aplicaciones adobe NO se pueden poner casas ni hoteles. La renta que deberá cobrar el dueño en el caso de las aplicaciones adobe, depende de la cantidad de estas propiedades que posea. El monto para cobrar dependerá del de lo señalado en la propiedad correspondiente.

Para las aplicaciones adobe la renta subirá mientras más posean y cobrará lo señalado en el título de propiedad.

9 RENTA

El jugador que al avanzar caiga en una casilla que tenga dueño, deberá pagar la renta correspondiente entre a esta casilla (la renta está marcada en la parte frontal del título de la propiedad). La renta que deberá pagar el visitante dependerá básicamente de la situación en la que se encuentre la propiedad. Si no tienen casa ni hoteles y al dueño que le pertenece el bloque completo, el visitante simplemente pagará la renta marcada hasta arriba de la propiedad. Si el dueño de la casilla es además el dueño del bloque de color (pero no tiene ni casas ni hotel en la propiedad), el visitante tendrá que pagar el doble de la renta marcada en el título de propiedad.

Pero si tiene hotel o casas, el visitante deberá pagar al dueño la cantidad cada en el título de la propiedad, dependiendo del caso (ejemplo: si un jugador cae en Mcdonald's y la propiedad tiene 2 casas, el jugador deberá pagar al dueño de la casilla de lo que está marcado en la propiedad como: renta de 2 casas \$27,500).

NOTA: Cualquier propiedad que esté hipotecada por el BANCO NO podrá cobrar renta. El dueño de un bloque podrá seguir cobrando doble renta en las casillas del mismo bloque que no estén hipotecadas.

10 HIPOTECA

Una vez que el jugador posee alguna propiedad, puede hipotecar el sí necesita dinero o así lo desea. Estas operaciones se podrán realizar, aunque no sea el turno del jugador implicado. Solamente el banco puede hipotecar una propiedad.

El valor en el cual se puede hipotecar cada propiedad está marcado en el reverso del título de propiedad (es exactamente la mitad del precio de la propiedad). Este dinero lo recibe del banco la persona que quiere hipotecar su propiedad. Una vez recibido el dinero, se deberá voltear el título de propiedad al lado de la tarjeta donde dice "HIPOTECADO POR \$XXX". Cuando se levante la Hipoteca, se volteará el título nuevamente de frente.

No se puede hipotecar las casas y los hoteles. Sí se desea hipotecar un país que tiene propiedades, el propietario primero deberá vender al banco el hotel o casas a la mitad del precio de compra. Ya que vendió el hotel o las casas al banco, ahora sí podrá hipotecar. Una propiedad hipotecada no podrá cobrar renta a un ningún jugador que caiga en ella punto, pero sí podrá cobrar renta de las otras propiedades que no estén hipotecadas. Para poder cobrar renta, poner hotel o casas en una propiedad hipotecada, el dueño tendrá que pagar al banco la Hipoteca MÁS un 10% (la propiedad seguirá hipotecada hasta que el nuevo dueño pague la Hipoteca más de 10% y así quede liberada).

11 WHATSAPP Y GMAIL

Cuando alguno de los jugadores cae en una casilla de WHATSAPP o de GMAIL, tomará, según sea el caso, una carta de tablero y tendrá que seguir al pie de la letra de instrucciones que se le indique. Ya que la letra cumplió la instrucción que se le indicó, regresará el WHATSAPP o el GMAIL al fondo de donde la tomó (únicamente el acceso de que se pueda quedar con la carta no se regresará).

12 JUGADOR EN QUIEBRA

Un jugador que queda en quiebra, cuando tiene que pagar algún otro jugador o al banco una cantidad de dinero que no tiene. Es decir, con lo que tiene la cantidad de dinero a pagar.

Si queda en quiebra cuando le tiene que pagar a otro jugador tendrá que darle a TODOS sus bienes a este y se retirará del juego. Cuando haga esta liquidación, si tiene hoteles o casas, tiene que devolvérselos al banco a cambio de dinero, por una cantidad igual a la mitad del precio que pagó por ellos y deberá entregarle el dinero al acreedor. Si el deudor tiene propiedades hipotecadas, se las dará al acreedor quien deberá pagar al banco INMEDIATAMENTE intereses en préstamo de cada propiedad (10% del valor de ésta). En ese mismo turno, el acreedor podrá pagar la Hipoteca completa de las propiedades y con esto, levantar la Hipoteca. Pero si decide liquidarla en otro turno, deberá pagar nuevamente el 10%, además del monto de la Hipoteca. Si el jugador queda en quiebra cuando le tiene que pagar al banco y no al otro jugador. El banco en ese momento venderá TODOS los bienes (menos hoteles y casas) en subasta pública. El jugador que quedó en quiebra sale del juego.

ANEXO

Casi todas las cantidades a pagar tienen uno o más ceros al final (ej: 2 700, 1500, 500). Para saber el 10% sólo elimina EL ÚLTIMO de estos ceros, ejemplo: el 10% de 2700 es 270, de 1500 es 150, de 500 Es de 50.

Si lo quieres hacer matemáticamente multiplica la cantidad deseada por. 10, por ejemplo: $2700 \times 10 = 270$.

4 JUGADORES

PROCESO MERCADOLÓGICO

PRODUCTO

El juego de Turist brand es un juego donde podrán aprender sobre las marcas y quienes fueron los diseñadores, a partir de los 8 años en adelante los niños podrán jugarlo y podrán desarrollar varios conocimientos de marcas.

El juego es de estrategia, lo que hace divertido y muy competitivo con los demás jugadores, los jugadores tendrán una suma de dinero que se les repartirá al iniciar el juego, y con ayuda de dos dados irán avanzando las casillas, pero eso no es todo si no que tendrán castigos y premios conforme vayan avanzando.

En la segunda ronda podrán comprar las marcas y al que caiga en las marcas el dueño podrá cobrarle y así es como irán haciéndose ricos o irse a la quiebra. Los jugadores podrán ponerle límites de tiempo o el que tenga más dinero y marcas será el ganador del juego.

PRECIO

El juego está en un precio de los \$350 pesos mexicanos, es un juego que esta entre los costos de la competencia que es el monopoly con un precio de \$395, y el turista mundial electrónico de \$650.

PLAZA

Se venderá en Walmart, Coppel, bodega Aurrera y Liverpool, son las tiendas más famosas del mercado y fácil de encontrar para todo el público, como también habrá ventas online como en Amazon y mercado libre, son las tiendas online de mayor confianza y seguridad.

PROMOCION

Habrá promociones exclusivas para los primeros compradores de las tiendas físicas e online, como el 10% o cosas de regalo.

ANALISIS FODA FORTALEZA:

- Nuevo producto
- Estrategia
- Innovador
- Interactivo
- Aplicación de estrategias
- Confianza en el consumidor
- Conocimiento de marcas

DEBILIDAD:

- Nuevo producto
- Solo para diseñadores

- Lo puedes jugar personas de 8 años en adelante

OPORTUNIDADES:

- Constantes cambios e innovación
- Alcance a todo público en general
- Buen campo para desarrollar mi carrera AMENAZA:
- Mucha competencia
- Plagio
- No llevar el mejor plan de estrategia

ESTRATEGIA

Es que como en tanto niños y adultos conozcan nuestro juego por medio de publicidad digital para llamar su atención.

JUSTIFICACION

COLORES:

Los colores en el empaque, en el tablero, propiedades, billetes, etc. Son muy importantes y llamativos que lo que buscamos en el juego es como tanto adultos y niños a partir de 8 años en adelante les llame la atención y lo compren.

En los colores que se pusieron en un bloque de marcas es para dividirlo en diferentes secciones, es decir, MCDONALD'S, KENTUCKY y BURGER KING, son de color rojo y amarillo ya que son los colores que mas se identifica la comida rápida y las marcas.

PROPIEDADES:

Para ser un juego diferente a todos se decidió en el área del diseño grafico y una parte de la rama que es el diseño son las marcas, así es como se dividio en varias secciones como autos, hoteles, tiendas de lujo, deporte, comida, bebidas, cada una de ella le pusimos marcas con lo que se dedica cada marca.

MARCA:

TURIT BRAND, la marca se diseñó con varias figuras geométricas que forman letras y darle un toque único, innovador y moderno.

JUGADORES:

Los jugadores elegimos a los diseñadores más famosos del mundo que son:

- Stefan Sagmeister:

Stefan Sagmeister, un diseñador gráfico austriaco, es conocido por sus diseños provocativos y poco ortodoxos. En colaboración con clientes estimados como los Rolling Stones, HBO y el Museo Guggenheim, su trabajo traspasa los límites y desafía las normas tradicionales.

La influencia y el reconocimiento de Sagmeister se extienden más allá de las colaboraciones de sus clientes. Su exposición "The Happy Show" exploró el concepto de felicidad y obtuvo reconocimiento internacional. Además, ha ganado numerosos premios Grammy por los diseños de portadas de sus álbumes.

A través de su estilo distintivo y su enfoque que invita a la reflexión, Sagmeister se ha convertido en una figura prominente en la industria del diseño gráfico. Sus diseños atrevidos y poco convencionales han tenido un impacto duradero, solidificando su estatus como un diseñador gráfico verdaderamente influyente.

- David Carson:

David Carson es un diseñador gráfico muy influyente conocido por sus innovadores diseños de revistas y el uso de tipografía experimental. Como director de arte de la revista Ray Gun, Carson traspasó los límites del diseño, creando diseños que desafiaron los estándares tradicionales. Su enfoque único de la tipografía, que a menudo implicaba distorsionar y manipular el texto, se convirtió en su estilo característico.

El trabajo de Carson en la revista Ray Gun le valió un amplio reconocimiento y le abrió las puertas a colaboraciones con importantes empresas como Levis, Nike y Pepsi. Sus diseños

atrevidos y poco convencionales revolucionaron la industria del diseño gráfico e inspiraron una nueva ola de creatividad.

La capacidad de Carson para combinar varios elementos de diseño, como fotografía, ilustración y tipografía, dio como resultado diseños visualmente impresionantes y que invitan a la reflexión. Creía en el poder del diseño para comunicar emociones e historias, y a menudo usaba sus diseños para evocar una sensación de caos, rebelión y belleza poco convencional.

Hoy en día, el trabajo de Carson sigue siendo celebrado y considerado una gran influencia en el diseño gráfico contemporáneo. Su enfoque atrevido y sin complejos del diseño ha dejado un impacto duradero en la industria, empujando a los diseñadores a pensar de manera innovadora y desafiar las normas de diseño tradicionales.

- Jessica Walsh:

Jessica Walsh, una directora de arte y diseñadora gráfica reconocida internacionalmente que se ha convertido en uno de los nombres más famosos de la industria. Con un estilo característico único e impactante, Walsh ha dejado una huella significativa en el mundo del diseño gráfico.

Como cofundadora del renombrado estudio de diseño Sagmeister & Walsh, Jessica ha colaborado con clientes y marcas de renombre, incluidos American Airlines, DC Comics y Bob Dylan. Su uso atrevido del color y la tipografía experimental se han convertido en su marca registrada, que la distingue de otros diseñadores contemporáneos.

Más allá de su trabajo en la industria del diseño, Jessica participa en la organización sin fines de lucro Ladies, Wine, and Design, cuyo objetivo es promover y apoyar a las mujeres en los campos creativos. También enseña en la Escuela de Artes Visuales, inspirando a la próxima generación de diseñadores.

Con su asociación en y Walsh, Jessica continúa empujando los límites del diseño, creando campañas visualmente impresionantes y estimulantes. Su trabajo ha obtenido un amplio reconocimiento y premios, consolidando su estado como uno de los diseñadores más influyentes de nuestro tiempo.

- Susan Kare

Susan Kare es una diseñadora contemporánea reconocida por su influyente trabajo en la creación de elementos de interfaz para Apple Macintosh en la década de 1980. Sus diseños han tenido un impacto duradero en la industria del diseño gráfico y siguen siendo reconocidos en la actualidad. Las contribuciones de Kare incluyen el desarrollo de los tipos de letra Mónaco y Ginebra, que siguen siendo ampliamente utilizados en el diseño digital. Además, se le atribuye el diseño del icónico símbolo de la tecla Comando y la creación de íconos memorables, como el bote de basura. Más allá de su trabajo con Apple, Kare ha trabajado como consultora de diseño para importantes empresas de tecnología, incluidas Microsoft, Facebook e IBM. Con su talento y contribuciones excepcionales, Kare se ha consolidado como una figura clave en el campo del diseño contemporáneo.

BILLETES:

Empezando con el nombre empezamos buscando algo que identifique al dinero y a los diseñadores teniendo palabras como:

DOLLARES

INNOVACION

CREATIVIDAD

PESOS

MONEDA

Y así es como empezamos a jugar con las palabras teniendo varias opciones de nombres para los billetes:

MONNOVA

MONNOVAS

BILLENOVAS

BILLENNOVA

BILLENNOVAS

DOLLARNOVA

DOLARNOVA

Con esa palabra la que mas se identificaba más fue DOLLARNOVAS

Nos basamos en las redes sociales mas vistas en este 2025 y así es como llegamos dándole valor a cada billete como:

YOUTUBE: \$50,000, ya que es el mas visto es el que tiene más valor.

FACEBOOK: \$10,000

INSTAGRAM: \$5,000

TIKTOK: \$2,000

LINKEDIN: \$1,000

MESENGER: \$500

