

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

**Tú: Plataforma de Denuncia Pública.
Rompiendo el silencio ante la Discriminación, Maltrato y Sexismo**

Proyecto de investigación

Karla Alejandra Rojas López

Diseño Comunicacional

Trabajo de titulación presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciada en Diseño Comunicacional

Quito, 23 de noviembre de 2017

Universidad San Francisco de Quito USFQ
Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

**HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE TITULACIÓN**

**Tú: Plataforma de Denuncia Pública.
Rompiendo el silencio ante la Discriminación, Maltrato y Sexismo**

Karla Alejandra Rojas López

Calificación:

Nombre del profesor, Título académico

Iván Burbano, Diseñador

Firma del profesor

Quito, 23 de noviembre de 2017

Derechos de Autor

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma del estudiante: _____

Nombres y apellidos: Karla Alejandra Rojas López

Código: 00117286

Cédula de Identidad: 0201596137

Lugar y fecha: Quito, 23 de noviembre de 2017

Agradecimientos

A mi familia, como motor principal que han sabido apoyarme en cada paso, en las buenas, en las malas y en las peores. Que con cada caída he podido tener a mi madre alentándome y a mi padre luchando cada día por cumplir mi sueño. Gracias, por siempre aceptar mis pasos y saber respetar e impulsarme en mis decisiones. A mis hermanos porque siempre han estado a mi lado cada año pendiente de mis días. ¡Gracias familia, por sus esfuerzos y por siempre estar ahí! y ¡Gracias Dios, por tenerlos a mi lado siempre!

Con mucha alegría siempre agradeceré a cada amigo que he podido conocer en mi camino como profesional, Design Crew es por ustedes que he llegado a tener una linda experiencia como estudiante y como verdadera amiga. Puedo agregar un inmenso agradecimiento a mi Isa, que, a pesar de conocernos poco tiempo, ha sido una verdadera amiga, apoyándome en este gran paso.

Gracias a todas aquellas personas quienes intervinieron en el proceso de mi proyecto, entrevistas, testeos de funcionamiento, interacciones, etc... han sido un gran impulso para mis metas como profesional en mi proyecto. Me es muy grato saber que tuve el apoyo y creyeron en mí, teniendo las ganas de cambiar una problemática súper grande e importante para una mejor sociedad.

Para concluir, un agradecimiento a mi tutor Iván Burbano, quien supo ser mi guía no solo en este proyecto sino a lo largo de mi carrera como coordinador y gran profesor, además de ser un gran amigo. Puedo decir, ¡Universidad San Francisco de Quito eres grande y de ti me llevo una gran profesión y grandes personas! Un proyecto que busca resolver un cambio en la sociedad, cumpliendo objetivos y luchando por una igualdad y respeto.

RESUMEN

El fin de este proyecto consiste en llegar a una investigación sobre una sociedad que lleva una convivencia ciegamente basada en estereotipos de acuerdo a los roles de género, teniendo como consecuencias principales a la discriminación, el maltrato y el sexismo. Esta investigación al convertirse en una plataforma pública, tiene como dirección principal llegar al entendimiento del ser humano en sus diferencias, es decir, lograr un espacio en donde la persona pueda expresarse, contar sus experiencias y soltar miedos; ya sea una motivación a superar algún caso o tomar uno ajeno como ejemplo de forma personal. Por otro lado, se espera que este sea un espacio donde el usuario pueda demostrar que no existen motivos para permanecer en el silencio y denunciar públicamente su historia sin ataduras. De esta forma, lo ideal sería alcanzar a la conciencia y oídos de aquellos que perjudican a muchos en las distintas situaciones mencionadas, por medio de redes sociales. Así, al tener un medio público de mayor alcance, las reacciones de los lectores se generarían a partir de una conciencia más analítica y de cambio al ser humano.

ABSTRACT

The purpose of this project is investigating a society that follows binding gender stereotypes blindly, with consequences such as discrimination, abuse, and sexism. This investigation aims to become a public platform, and is directed towards helping persons achieve a higher understanding of the human being and the differences that exist among them. It hopes to create a space where everyone can express themselves, talk about their experience and let go of their fears so that they can find in each other motivating stories that help them overcome their personal situations. Moreover, it is expected that this becomes a space where the user can show that there are no reasons to leave things unsaid and speak out about their histories without inhibitions. Ultimately, the ideal outcome of this project would be to raise awareness among those that discriminate others in social media. Social media is a public means of great reach that enables users to react based on a more aware and analytical idea of the human being and the changes that our society needs.

Keywords: stereotypes, empower, object, gender.

TABLA DE CONTENIDO

MARCO TEÓRICO	12
1.1. Género, estereotipos y sociedad.	12
1.2. Diseño y solución de problemas	18
2. INTRODUCCIÓN	25
2.1. Problemática.	26
2.2. Hipótesis	27
2.3. Investigación	28
2.3.1. Observación participativa	28
2.3.2. Metodología	32
2.3.3. Interacción y soluciones a la problemática	38
3. Propuesta	43
3.1. Objetivos	43
3.2. Solución	45
4. Sistema – producto	46
4.1. Plataforma - Tú	46
4.2. Desarrollo de marca y prototipo	48
4.2.1. Sobre la marca: Tú	48
5. Desarrollo del diseño	49
5.1. Creación de logotipo.	49
5.2. Manual de Marca	51
5.3. Desarrollo del Diseño de Prototipo	59
5.3.1. Prototipo 1	59
5.3.2. Prototipo final	61
5.3.3. User Journey	63
5.3.4. Términos y Condiciones	64
5.3.5. Presupuesto Tentativo	65
5.3.5.1. Gastos Operacionales	65
5.3.5.2. Profesional y Legal	66
5.3.5.3. Otros Costos	66
5.3.5.4. Ingresos y Ganancias	67
6. Pruebas de funcionamiento	68
6.1. Testeo. Grupo focal	68
6.2. Sistema de comunicación:	69
6.3. Funcionalidad del prototipo:	71
6.4. Pruebas de prototipo final	71
7. Conclusiones	73

8. Referencias Bibliográficas	75
8.1. Entrevistas:	78
9. Anexos	78
9.1. Testeos:	79
9.2. Plataforma Web:	80
9.2. Aplicaciones:	82

Índice de Figuras

Gráfico 1 - Interacción	41
Gráfico 2- Interacción	41
Gráfico 3 -Interacción	42
Gráfico 4- Interacción	42
Gráfico 5- Interacción	42
Gráfico 6- Interacción	43
Gráfico 7- Interacción	43
Gráfico 8- Interacción	43
Gráfico 9- Respuestas	44
Gráfico 10- Respuestas	44
Gráfico 11- Respuestas	45
Gráfico 12- Boceto Logotipo	51
Gráfico 13- Boceto Logotipo	
Gráfico 14- Boceto Logotipo	52
Gráfico 15- Boceto Logotipo 2	
Gráfico 16- Boceto Logotipo 2	52
Gráfico 17- Logotipo	53
Gráfico 18- manual de marca	53
Gráfico 19- manual de marca	54
Gráfico 20- manual de marca	54
Gráfico 21- manual de marca	55
Gráfico 22- manual de marca	55
Gráfico 23- manual de marca	56
Gráfico 24- manual de marca	56
Gráfico 25- manual de marca	57
Gráfico 26- manual de marca	57
Gráfico 27- manual de marca	58
Gráfico 28- manual de marca	58
Gráfico 29- manual de marca	59
Gráfico 30- manual de marca	59
Gráfico 31- manual de marca	60
Gráfico 32- manual de marca	60
Gráfico 33- manual de marca	61
Gráfico 34- prototipo1	
Gráfico 35- prototipo1	
Gráfico 36- prototipo1	62
Gráfico 37- prototipo1	
Gráfico 38- prototipo1	
Gráfico 39- prototipo1	62
Gráfico 40-p.final	
Gráfico 41-p.final	
Gráfico 42-p.final	
Gráfico 43 -p.final	63
Gráfico 44-p.final	
Gráfico 45-p.final	

Gráfico 46-p.final	
Gráfico 47-p.final	63
Gráfico 48-p.final	
Gráfico 49-p.final	
Gráfico 50-p.final	
Gráfico 51-p.final	64
Gráfico 52-p.final	
Gráfico 53-p.final	
Gráfico 54-p.final	
Gráfico 55-p.final	64
Gráfico 56-p.final	
Gráfico 57-p.final	
Gráfico 58-p.final	
Gráfico 59-p.final	64
Gráfico 60-p.final	
Gráfico 61-p.final	
Gráfico 62-p.final	
Gráfico 63-p.final	65
Gráfico 64-p.final	65
Gráfico 65-user journey	66
Gráfico 66-pruebas	
Gráfico 67-pruebas	
Gráfico 68-pruebas	74
Gráfico 69-pruebas	
Gráfico 70-pruebas	
Gráfico 71-pruebas	75
Gráfico 72- pruebas	
Gráfico 73- pruebas	
Gráfico 74- pruebas	81
Gráfico 75- pruebas	
Gráfico 76- pruebas	
Gráfico 77- pruebas	81
Gráfico 78- pruebas	
Gráfico 79- pruebas	
Gráfico 80- pruebas	82
Gráfico 81-página web	82
Gráfico 82-página web	82
Gráfico 83-página web	83
Gráfico 84-página web	83
Gráfico 85-página web	83
Gráfico 86-página web	83
Gráfico 87-aplicaciones	84
Gráfico 88-aplicaciones	84
Gráfico 89-aplicaciones	85
Gráfico 90-aplicaciones	85

Índice de Tablas

Tabla 1-metodología	33
Tabla 2- valores	39
Tabla 3-gastos operacionales	56
Tabla 4- profesional y legal	56
Tabla 5- otros costos	57
Tabla 6- total gastos	57
Tabla 7- ingresos	57
Tabla 8 - ganancias	57

1. MARCO TEÓRICO

1.1. Género, estereotipos y sociedad.

Veintidós años después de la aparición de *Historia de la Sexualidad*, Pierre Bourdieu nos deslumbra con su obra *La Dominación Masculina*, en este libro se trata el tema del inconsciente androcéntrico en las sociedades occidentales. Bourdieu afirma que el mundo social ha sido organizado en base a la diferenciación establecida a partir de la biologización de lo masculino y lo femenino. Lo masculino está identificado con todo lo potente el poder y el saber, lo femenino, por su parte, tiene que ver con la debilidad, sometimiento, la docilidad y lo ignominioso en general.

Esta organización del mundo social es pronto naturalizada y va a determinar la manera en que hombres y mujeres se desenvolverá en el mundo social hasta convertirse en una estructura cognitiva a partir de la cual los individuos pensarán y se relacionarán con el otro. De ahí que varios ámbitos de la vida social, sobre todo el trabajo, estén diferenciados a partir de los roles masculinos o femeninos. Las mujeres están confinadas a la dimensión privada mientras que los hombres ejercen un dominio sobre lo público. Las mujeres se encuentran excluidas de ciertas profesiones y cargos que los hombres pueden ocupar con naturalidad ya que el orden androcéntrico y masculino no requiere justificación y se presenta como neutral, de ahí su fácil aceptación e internalización.

Esta internalización de las estructuras de dominación –masculino sobre lo femenino– dará origen a lo que Bourdieu denomina violencia simbólica. Tal y como indica el autor la violencia simbólica no debe ser entendida como un tipo de violencia “espiritual” sin consecuencias objetivas en la vida social sino todo lo contrario. La violencia simbólica acarrea

consigo consecuencias visibles y sirve, en la mayoría de los casos, como marco de referencia de las relaciones de dominación.

La dominación masculina se perpetúa así en todas las relaciones e instituciones sociales, puesto que es producto de una violencia simbólica invisible para sus propias víctimas. Las formas de dominación no se sustentan en decisiones conscientes, sino que están ocultas tanto para los dominadores como para dominados, y se expresan en percepciones y hábitos duraderos y espontáneos. Los dominados contribuyen, sin saberlo, a su propia dominación al aceptar las concepciones sobre los límites entre categorías sociales. Éstos se expresan en la forma de emociones corporales (vergüenza, humillación, timidez, ansiedad, culpabilidad) y de sentimientos (amor, respeto, confusión verbal, rubor, rabia impotente) que son maneras de someterse, de mejor o peor gana, a la opinión dominante. (Maldonado, 2003, págs. 70-72)

Los dominados aplican a los que les dominan unos esquemas que son producto de la propia dominación. Estos esquemas, categorías o estructuras han sido contruidos desde el punto de vista de los dominadores, la reproducción de estas estructuras las hace parecer naturales y eternas produciéndose así una “deshistorización” de las relaciones de dominación (Bourdieu, 2000).

Ahora bien, estas estructuras dominantes al ser parte inherente del desarrollo cognitivo y social de los individuos, no pueden ser anuladas por medio de la voluntad o la toma de conciencia ya que la dominación es sumamente fuerte por su carácter interno y externo, sin olvidar que ésta es una parte constitutiva en la creación de mundo y, sobre todo, en la construcción de los cuerpos. Estas estructuras de dominación limitan entonces las posibilidades de pensamiento y acción.

A pesar de que la estructura de dominación es androcéntrica, los hombres –que ejercen el rol de dominadores- también se encuentran sometidos a ésta. La visión masculina del mundo les obliga a encajar en el ideal de virilidad, volviéndose así prisioneros en sus “propios dominios” (Bourdieu, 2000). Los hombres se enfrentan constantemente con el miedo a no encajar dentro de los límites del honor, la potencia, la fuerza y el vigor: miedo a feminizarse, al fin y al cabo.

Gran parte de las instituciones del mundo moderno han sido construidas en base a esta división androcéntrica del universo, por lo tanto, la reproducción de percepciones, estereotipos y actitudes cargadas de violencia no encuentra formas efectivas de resistencia y la violencia simbólica aumenta exponencialmente.

El sistema educativo, los medios de comunicación y la familia constituyen los principales “lugares” en los que se ejerce este poder violento sobre mujeres y hombres. Ejemplo de esto ha sido el constreñimiento de las mujeres al estudio de determinadas materias en el ámbito intelectual, la utilización de la figura femenina como objeto publicitario y la creación de un “tipo” de mujer que, si bien ahora forma parte del orden productivista contemporáneo, no ha dejado de verse obligada a la manutención del hogar y la crianza de los hijos.

La mujer es siempre un ser para otro y su vida se desarrolla en función del otro –pareja, familia, etc. –. Si una mujer rechaza esta opción de vida es menospreciada y, por lo tanto, simbólicamente aniquilada. Los hombres por otro lado continúan acarreado fuertes obligaciones, la principal de estas es ser el sostén de la familia, obligándole a una prematura introducción al mundo del trabajo. Un hombre económicamente improductivo es inmediatamente rebajado en su virilidad, no es digno de ejercer el rol de dominador. Además, los hombres están altamente condicionados en cuanto a su dimensión afectiva-emocional se refiere: no pueden mostrarse débiles, sensibles o excesivamente serviciales.

El poder de la violencia simbólica sobre los cuerpos es entonces evidente, hombres y mujeres desde su nacimiento son “bombardeados” por imperativos sociales que los construyen integralmente para dominar y ser dominados, esta construcción se ve reflejada en el *habitus*, es decir, en la trayectoria de vida –principalmente en la cotidianidad de los actores– de todas las personas dentro de un campo social determinado.

Al plantear estas cuestiones Bourdieu nos enfrenta ante una problemática que debería ser fundamental al momento de pensar las luchas de reivindicación de los derechos de mujeres y de las “minorías” sexuales. Esta problemática tiene que ver con la esencia misma del discurso de estos movimientos. Es necesario poner en discusión la cuestión de si estos derivan de una verdadera toma de conciencia de la preponderancia del inconsciente androcéntrico en nuestra sociedad y el peligro que el mismo acarrea cuando se trata de reproducción de las relaciones de dominación, o si solamente responde a una necesidad del capital, introduciéndose así en la lógica del poder. Es necesario inquirir hasta qué punto estos movimientos luchan por una inversión de las categorías de percepción y de apreciación (Bourdieu, 2000).

Tal vez el teórico esloveno tiene razón;

“Es mejor no hacer nada que contribuir a la invención de nuevas formas de hacer visible lo que el imperio ya reconoce como existente. Mejor no hacer nada que implicarse en actos localizados cuya función última es hacer funcionar más suavemente el sistema (actos como proporcionar espacio para la multitud de nuevas subjetividades). Hoy la amenaza no es la pasividad, sino la pseudoactividad, la necesidad de “ser activo”, de “participar”, de enmascarar la vacuidad de lo que ocurre. La gente interviene todo el tiempo, siempre se está “haciendo algo”, los académicos participan en debates sin sentido, etc. En realidad, lo más difícil es dar un paso atrás, sustraerse. Los gobernantes prefieren incluso una participación “crítica”, un diálogo, al silencio: simplemente pretenden implicarnos en el “diálogo” para

asegurarse de que se quiebre nuestra amenazadora pasividad. La abstención es, por tanto, un acto político auténtico. A veces no hacer nada es lo más violento que puede hacerse (Zizek, 2013, p. 255).”

Tomando esto en cuenta, es importante dirigir la temática de la postulación de Bourdieu hacia el enfoque del proyecto. Por más que se piense y se intente alejar de la sumisión y la dominación del sexo “fuerte”, que vendría a ser el masculino frente a las féminas, dentro de los imaginarios sociales y culturales, está presente y es de hecho aceptada hasta el punto que llega a ser parte de la cotidianidad y pasa por alto y de hecho, ha llegado a ser difundido por medios de comunicación masivos.

Se trata así de una violencia simbólica, amortiguada, insensible e invisible para las propias víctimas. “que se ejerce esencialmente a través de los caminos puramente simbólicos de la comunicación y del conocimiento o, más exactamente, del desconocimiento, del reconocimiento o, en último término, del sentimiento.

Esta relación social extraordinariamente común ofrece por tanto una ocasión privilegiada de entender la lógica de la dominación ejercida en nombre de un principio simbólico conocido y admitido tanto por el dominador como por el dominado, un idioma (o una manera de modularlo), un estilo de vida (o una manera de pensar, de hablar o de comportarse) y, más habitualmente, una característica distintiva, emblema o estigma, cuya mayor eficacia simbólica es la característica corporal absolutamente arbitraria e imprevisible, o sea el color de la piel. Es así que este tipo de violencia a veces no se identifica por ser algo tan “común y cotidiano” por lo que encontrar una manera gráfica y visual de demostrar que existe, sería primordial. El cómic puede ser ese escape para las personas que deciden contar su historia y retratar que, dentro de toda ambigüedad, la dominancia estuvo presente.

Entre los puntos clave de un cómic también es necesario saber que “El plano del cuadro de un cómic es donde las formas, las líneas, y los colores pueden ser ellos mismos y no fingir

de otra manera" (McCloud, 1993), donde los personajes pueden llegar a ser "objetivados" dentro de lo que pasa en los casos de discriminación, maltrato, etc. Es bueno entonces, decir que "Si la iconografía visual es el vocabulario de los cómics, el cierre es su gramática" (McCloud, 1993), y la comunicación es donde se centra la relación de una historia o situación.

De acuerdo a lo que el emisor desea comunicar, "La idea de que un cuadro puede evocar una respuesta emocional o sensual en el espectador es vital para el arte del cómic", pues esta es una de las razones donde el género, la identidad y el diseño llegan a tener un cierre completo entre la esencia de cada historia en la plataforma, creando una comunicación con percepción visual y emocional a la vez. Aquí el cómic llega a definirse con una historia o propósito; con un impulso y motivación; y de acuerdo a esto, con el contenido de lo que se muestra a un público que pasa por situaciones similares, o las observa o las critica, pero si no es propio las asume como ajenas y de menor importancia.

De esta manera, para converger ambas temáticas podemos concluir que el cómic en sí, al ser una herramienta utilizada en la comunicación de las masas, increíblemente manipulable desde su forma y color, es un canal ideal para transmitir ideologías y marcarlas en la consciencia de su público; es por esto que puede desde dejar notar que la violencia simbólica existe, hasta utilizarse para ser un espacio donde, el inconsciente androcéntrico, esté presente en su máxima expresión.

La integración de la violencia de género se da cada año en más países, esto ha demostrado que poco a poco se ha buscado incorporar leyes en contra de la discriminación, maltrato y sexismo, los mismo que han llevado a casos de muerte y cárcel. Y es que, este tipo de situaciones han llegado a violentar los Derechos Humanos como tal, los mismos que incluyen consecuencias como el atentado a la vida, las torturas, los malos tratos y hasta a veces inhumanos, desigualdad a nivel personal, familiar y social.

Estos hechos son importantes recalcar, ya que,

Al observar distintas realidades podemos descubrir la Violencia de Género en el espacio público: en los medios de comunicación (con abusos en el lenguaje, presentación de mujeres como objetos, etc.), en la violencia sexual (obligación a prostitución, tráfico de mujeres y niñas, mutilación de genitales, violación, explotación sexual, etc.), en el acoso sexual y acoso por razón del sexo (de trabajadores por parte de superiores, compañeros e incluso personas bajo autoridad, y estudiantes por parte de profesores o compañeros de estudio) entre muchas otras. (Sepúlveda, P; 2009).

Involucrar al cómic, viene a ser un método interesante en esta investigación pues el sistema de viñetas han sido un método dinámico de lectura por generaciones, pero la historia que se encuentra detrás es que los personajes involucrados en muchos casos han reflejado situaciones reales como la violencia de género. La denigración hacia la mujer en un comic desde épocas pasadas ha sido muy intensa, pero poco a poco estas historias han ido recobrando valores en donde una de las cualidades que se le atribuye de mejor manera a la mujer es la fuerza por igual en lucha frente a los hombres.

“Tanto así que Marvel siembra el germen que la marcará como editorial en particular y al cómic en general, pues esa eterna novia desvalida ahora es capaz de rechazar la oferta de matrimonio del héroe o incluso es capaz de tener dudas entre su pareja super heroica y su antagonista.” (García, M; 2009).

1.2. Diseño y solución de problemas

Por otro lado, en cuanto a la introducción hacia el tema, sabemos que la sociedad es actualmente un movimiento de comunicación cambiante a medida que pasan los años, más aún para relacionarse desde lo superficial a lo sentimental con los demás. Por varios años muchos

científicos han venido desarrollando varios métodos de comunicación e interacción con el mundo, es por esto que entre las teorías se destacan puntos importantes, así:

1. ¿Cómo funciona?,
2. Características,
3. ¿Cómo está compuesta?,
4. ¿De qué manera se relaciona con medios existentes?

Es aquí donde es merecido destacar uno de los libros dedicados a estas preguntas, llamado “Teoría de la Comunicación Humana: Interacciones, Patologías, y Paradojas” escrito por Paul Watzlawick, Jannet Helmick y Don D. Jackson (1967), el mismo que desarrolla un sistema de comunicación entre el ser humano y lo que le rodea.

La parte sintáctica, la parte semántica y la parte pragmática son puntos muy importantes a tratar en el libro y en el desafío a involucrarse con el desarrollo de la plataforma Tú, desde el lenguaje en sus propiedades como en sus canales de acuerdo a la sintáctica, el desarrollo de la estrategia de comunicación de acuerdo a la semántica y en la conducta del usuario o receptor de la aplicación a desarrollarse de acuerdo a la pragmática.

De tal forma, es necesario citar 5 puntos importantes para una buena interacción:

- a) No se puede no comunicar,
- b) Toda comunicación existe un aspecto referencial y un aspecto conativo,
- c) La puntuación de la secuencia de hechos,
- d) Comunicación Digital y Analógica,
- e) Interacción Simétrica y Complementaria.

(Watzlawick, Helmick Beavin, & Jackson, 1985, pág. 69)

Es importante considerar que “Una red se refiere a un sistema organizado que consta de nodos, los cuales se pueden relacionar entre sí a través de aristas (Meirelles, 2013, pág. 49),

es decir, en la vida real se debe tomar en cuenta que los vértices vienen a ser las personas y las aristas de cierta forma la información que transita por un medio.

Uno de los temas importantes a tratar dentro de la comunicación del desarrollo del tipo de aplicación en desarrollo es el networking, considerado como un trabajo que involucra al marketing, el mismo que se dedica específicamente a la interacción de los seres humanos y sus relaciones, y en este caso involucra a la forma de comunicación que tiene el App a través de historias con los contactos que va adquiriendo “Tú” como perfil en Facebook, donde de alguna forma llega a brindar beneficios a los usuarios que llegan a involucrarse tanto en leer y comentar las historias publicadas, como en aquellas que deciden ingresar al App a contar o expresarse a su manera. Facebook es la opción de enlace entre la App y la página web, siendo un sistema rotativo para poder llegar al punto de publicación de historias.

Se optó como canal de conexión por Facebook como red, porque es una de las redes que por investigación es la más utilizada en el país, específicamente Christian Espinosa, **director del portal Cobertura Digital**, explica “en el país hay ocho millones de usuarios de Facebook, que se usa principalmente para compartir información. Otras aplicaciones están en proceso de crecimiento por la necesidad de los usuarios de estar más informados y realizar tareas electrónicamente.” (El Comercio, 2015), siendo una plataforma de gran comunicación masiva, teniendo el alcance que “Tú” con cada historia necesita para llegar a ser útil en la sociedad.

Así el networking llega a expandir los contactos en la página que puede llegar a tener no sólo críticas sino también comentarios a cada historia, de esa forma se llega a tener mayor respaldo y manejo en la información del App. Es por esto, que es muy importante poder entender a la persona y sus relaciones en su vida personal y social, para alcanzar a ver a una red como una interacción con mayor facilidad al usuario.

De hecho, es aquí donde ingresa el desarrollo de una teoría importante como el “Design Thinking” y en este caso expertos pensando en esta teoría como Pen Chen y Ronghuai Huang, desarrollaron un contenido interesante llamado “Design thinking in App inventor game design and development: A case study”, dando un giro completo al diseño teniendo como concepto central a la creatividad, al centro humano, a una exploración participativa y a la solución de problema a través de un problema y sus distintas maneras o perspectivas por las que se podría recurrir.

Uno de los puntos importantes a sus teorías es que “Las habilidades de pensamiento se investigan para comprender las percepciones de un App Inventor y conocimientos cognitivos de física involucrados en su creación” (Chen. P., Ronghuai, H.: s/f), por lo que las percepciones vienen a tener una gran parte de presencia en el desarrollo de la función del prototipo en este proyecto, siendo en este caso desde la interacción que se pudo tener con las personas cercanas o target del proyecto hasta en aquellas involucradas en entrevistas, grupos focales y testeos para brindar un servicio completo y beneficioso al usuario.

En la aparición del pensamiento en el diseño en los últimos años, profesionales, expertos y científicos dedicados al diseño han tomado como principal impulso en los proyectos a la innovación, la misma que no solamente se ha quedado como un tema específico en el diseño sino se ha podido expandir en áreas importantes como la política y más aún los negocios.

De hecho, para Pen Chen y Ronghuai Huang consideran que en el desarrollo de un App “el diseño es el pensamiento puede ser considerado como un ser creativo, centrado en el ser humano, proceso participativo, exploratorio y de resolución de problemas que valora diferentes perspectivas de un problema” (Chen. P., Ronghuai, H.: s/f), teniendo en cuenta que un App siempre tiene un campo enorme dentro y fuera de su target para crecer, y que en este caso se puede llegar a expandir para casos de discriminación, maltrato, racismo, etc pueden ser involucrados con personas que no necesariamente están relacionados con el campo musical, lo

que atribuye beneficios para los usuarios dentro de esta aplicación, teniendo un concepto multidisciplinario al momento de encontrarse en progreso en un alto nivel.

Así es como el diseño “se remontan a los métodos de diseño de los años 60 movimiento que cambió de una investigación científica enfoque de 'qué es', a una exploración más creativa de 'qué debe ser ”, teniendo consecuencias positivas en la actualidad como la solución de problemas que encierra la plataforma “Tú”, en una solución dinámica, privada, social dentro de una red sin invadir privacidad de la persona que cuenta su historia y como principal factor siendo una plataforma diseñada para la denuncia y expresión pública sin ataduras, solucionando problemas actuales como “el silencio”, “el encierro interno sentimental”, etc.

Un gran libro que veo muy acertado en mi investigación se lo denomina “La Heurística del diseño” escrito por Gastón Breyer, que en sí relata sobre el descubrimiento del diseño en cada proyecto de acuerdo a las situaciones y objetivos que el mismo diseñador se plantee. En este caso, Breyer menciona al Diseño como acto psíquico, donde podemos saber que desde tiempos antiguos el diseño ha sido considerado como un acto en donde se enseña y se aprende sobre estrategias, las mismas que lleven a un proyecto a hacerlo real, abordando temas culturales, sociales, necesidades, presupuestos, etc.

Dentro de este contenido se encuentra varios actos de los que “Tú”, como un proyecto que busca involucrarse con las relaciones sociales, se convierte en un “Acto psíquico: es social, de grupo y tiene definidos cotas de historicidad, tipo de cultura, tiempo y espacio, dinamismo, finalidad, economía, resultados, adaptabilidad, etc.” (Breyer, G; 2002).

Teniendo aquí en cuenta a un perfil para la plataforma:

Ella es Romina Saltos, tiene 25 años, nació y creció en una ciudad muy pequeña, Guaranda, estudia Arquitectura en la Universidad Central desde hace 4 años en la ciudad de Quito y es vocalista en una banda. Siempre tuvo afición hacia la música, pero su padre no le dejó estudiar la carrera por “motivos de economía” y porque “sus compañeros serían solo

hombres”. Romina no se considera religiosa y entre sus anhelos está: Ser vocalista en una banda muy famosa, pintar, y dentro de la problemática ella mencionó que se siente,

“muy aprisionada por el machismo, la música es mi vida, pero no he podido cantar lo que me gusta porque en las bandas que he podido integrar, todos son hombres y siempre terminan escogiendo la identidad de la banda sin tener el derecho de opinión” (Saltos, R; 2017).

En su tiempo libre, navega por redes sociales, le gusta leer las noticias en periódicos y también sobre fútbol. Considera que la tecnología tiene el beneficio de difundir una gran cantidad de información y la tiene presente para poder informarse sobre algo más que la televisión. Pertenece a una clase de economía Media-Baja y su espacio preferido es su computadora para sus trabajos y ambiente laboral, mientras que su espacio personal lo lidia mayormente en su celular.

Es aquí donde, este perfil es parte de “Una conducta Específica: implica un estudio de su sentido humano individual y social - histórico y su cotejo, sus procedimientos mecánicos o artificiales” (Breyer, G; 2002), siendo el punto de partida donde como diseñadora tengo el punto de estudio para el arranque de la investigación.

Es importante citar que “La actitud del diseñador consta en dos instancias e “Intencionalidad”, una en tanto intención de conocer y captar el mundo inicial en el cual está inmerso y otra en tanto intencionalidad de volcarse hacia un mundo que recibe su mensaje u objeto” (Breyer, G; 2002), es decir, se puede asumir que “Tú” como proyecto tiene “Intencionalidad”, pues empieza desde una investigación cualitativa a una cuantitativa, con objetivos como el de conocer el campo a involucrarse, poder captar la problemática del porqué se producen situaciones de discriminación, maltrato y sexismo entre hombre y mujeres, y poder vivir una interacción así como una observación real de la situación en algún cuadro que se esté presentando con algunos voluntarios.

De esta manera, se llega al punto de la intencionalidad de volcarse a la problemática de la investigación hacia el proyecto en prototipo o en acción, entendiendo que existen muchas más razones y situaciones que se relacionan con los tres temas principales tratados. Dentro de la estrategia de diseño “Tú” tiene como objetivo principal, el comprender las situaciones que presenta una sociedad abordando cualquier tipo de cultura y economía, con el fin de llegar a una noción fundamental, como es el entender de forma existencial e inteligente al mundo. Breyer menciona a Husserl, el mismo que toma en cuenta en sus teorías varias nociones de desarrollo en el diseño y una de ellas se la denomina *Noemas*, “como la faz de ese acto intencional que descubre, pone en evidencia y apercibe el dato mundanal como una estructura así intencionada por la propia acción del sujeto como tal y confiere al mundo y a sí mismo sentido ontológico” (2002), una vez la investigación llega a tener testimonios, entrevistas, grupos focales y métodos cercanos a lo real, que este caso se tiene una intención de profundidad en la vida más personal y después social, se llega al punto de desenmascarar estereotipos y formas de vida, obteniendo causas y consecuencias del problema.

Otro de los puntos es el análisis y cuadro de las motivaciones, tema que incluye Breyer en su libro con una frase “Una jaula salió a buscar un pájaro” (2002), tratando temas de criterio en el diseño, donde “Tú”, se identifica como un hecho que se comprende a través de los comportamientos humanos, sus “causas” que correspondieren a lo que origina y las motivaciones a los hechos que involucran el convivir de una sociedad. “El diseño - los diseños - en ese sentido remitirán a motivaciones como respuestas a agentes o estímulos sociales - históricos” (Breyer, G; 2002). En este sentido, hablamos sobre la mezcla que existe entre la motivación que tiene “Tú” como plataforma de denuncia pública y los resultados como el romper el silencio ante un todo.

Es por todo, que el diseño tiene como papel principal entender cada punto fuerte del público como situación y cómo se llega a relacionar e interactuar con la aplicación por desarrollarse.

2. INTRODUCCIÓN

Tú, es un proyecto cuyo objetivo principal es llegar a la interacción del ser humano frente a los estereotipos, los mismos que han sido generadores de situaciones como la discriminación, el maltrato y el sexismo. Proponiendo una nueva aplicación para celular, en la que los medios digitales junto al diseño, sean un conjunto ideal para poder llegar a una solución en las distintas opciones de su desarrollo. Uno de los motivos para trabajar en este proyecto, se debe a las difíciles situaciones que el hombre y la mujer a tenido que enfrentar en silencio en las distintas situaciones mencionadas. Dentro de esta investigación se podrá encontrar los distintos procesos que se realizaron previas a la creación de la plataforma y su estrategia de comunicación, es decir, procesos de investigación, acercamientos a personas relacionadas con la música, experimentos sociales, entrevistas, grupos focales, procesos de diseño, conceptos, etc.

2.1. Problemática.

La problemática de los estereotipos se ha visto frecuente a lo largo de los años, inclusive hoy, en tiempos modernos, la desigualdad de género sigue estando presente, aunque no tan obvia como antes. La mujer hoy en día tiene ciertos beneficios en torno a las luchas que se han presentado en varias generaciones; sin embargo, notamos que en ciertas situaciones determinadas estos beneficios son inexistentes o casi imperceptibles. El punto de interés en la investigación realizada se centró en la discriminación, el maltrato y el sexismo en torno a los roles de género.

Por ejemplo, uno creería a simple vista que algo tan global y viejo como la música no debería presentar actualmente problemas de género, pues vemos como hay mujeres destacadas en el medio y lo comprendemos como algo normal y correcto al igual que los hombres, pero realmente si se estudia a fondo se pueden encontrar ciertas incongruencias en torno a los hombre y mujeres como integrantes de una banda.

A lo largo de la investigación se presenta como punto de referencia el rol de la mujer en la música, determinado por la sociedad. Entendemos así el problema en torno a las diferentes actitudes que la mujer debe tomar, como también el rol frente a sus compañeros músicos y el público por distintas razones. Se destacan dos situaciones presentadas como la mujer cantante y la mujer junto a un instrumento en una banda.

Con estas situaciones se pueden recalcar las diferentes actitudes de los hombres con respecto a las habilidades de la mujer y el rol determinado que se espera cumpla. Se entiende además la falta de poder que la mujer tiene al estar dentro de un mundo compuesto, en su mayoría, por hombres y cómo debe utilizar ciertos elementos para ser aceptada, utilizando enlaces muy importantes como la cultura y las maneras en que el individuo debe cumplir para ser parte del género musical al que está dispuesto a ingresar, donde la integración y vivencia real para entender tanto la cultura y sociedad en una banda, será una de las herramientas

esenciales para el entendimiento del sentimiento que tiene la mujer hacia problemas de estereotipos por parte de los hombres.

Grandes ejemplos con contenidos referentes al ejemplo de la música, se puede considerar discos hechos con distintas intenciones, como: "Mujer animal" de Sobre peso, "I want to break free" de Queen, "The call of the mountains" de Eluveitie, "Girls, Girls, Girls" de Motley Crue, Shot to hell de Black Label como álbum, Christian women de Type o negative, porque considero que se desarrolla una crítica distinta a lo común, pues aquí se demuestra que un papel o estereotipo considerado para una mujer, siendo desenvuelto por hombres en sus videos, tanto en la vestimenta que por lo normal es usada por la mujer, preferencia hacia el arpa como instrumento al ser considerado como delicado, incluso hasta el maquillaje viene a ser un punto distinto al que muchos no han tomado en cuenta.

De esta manera, se logra una comunicación con un objetivo de unidad hacia el hombre y la mujer, encaminando lo "normal" a lo real en esta cultura musical, la misma que probablemente tenga efectos no solo en este campo sino en críticas externas (público no incluido como target de la música), pues la sociedad es género desde cualquier punto de vista. Otro tipo de música proporcionada en el tema por Santiago Castellanos, experto en género (2017), es "Le Tigre" por TKO, "Tráfico de mujeres" por Gayl, Chocolate mix, Kruda Kabensi, Rima Roja, etc, grupos musicales donde la mujer lucha contra estereotipos a través de su música.

2.2. Hipótesis

Para un buen desarrollo del ser humano dentro de la sociedad, depende de varios factores responsables para que la persona llegue a tomar su rol de libre expresión y es que la identidad dentro de los estereotipos es juzgada de forma crucial dependiendo lo que se haga,

se diga y en sí lo que rodea a una persona. A lo largo de los años se ha ido formando ideas o estereotipos en las mentes de los seres humanos desde que nacen, lo que hace que, al tener una edad suficiente para tomar decisiones, una gran influencia sean las ideas con las que crecieron, con las que se educaron o en el ambiente que rodeó a la persona para realizar actos discriminatorios, maltratos o sexismo de algún tipo hacia alguien.

De esta forma, se puede considerar que no todos los medios logran ser una plataforma suficiente e indicada para la expresión de aquellos que pasan por situaciones duras, tanto en su hogar como en su entorno al involucrarse con la sociedad. La libertad de expresión no siempre puede llegar a ser pública por cuestiones de peligro a la misma persona o por no tener un suficiente autoestima y fuerza para poder contarlo a alguien más. Siendo grandes causas para que muchos decidan conservarse en el silencio sin poder explicar lo que les sucede, llegando a ser personas reprimidas en lo que hacen.

2.3. Investigación

Para la sección de investigación, se recurrió al uso de recopilación a través de entrevistas y una observación participativa, mismas que serán detalladas a continuación.

2.3.1. Observación participativa

Es en este punto es donde quise poder tener un mejor contacto y poder sentir lo que ocurre en la relación de la mujer-hombre, y tomé como ejercicio la referencia realizada en mi investigación, el campo musical. Se realizó la integración de mi persona a una banda musical llamada Voltafonics que lleva en curso 2 años y medio en el campo del rock and roll, la misma que estaba integrada por cuatro hombres y una mujer: Pedro Sánchez – Guitarrista, Juan

Velásquez – Bajista, Isaac Silva – tecladista, Alan Segura – Baterista y Valeria Cano – Vocalista.

Decidí hablar con la vocalista y explicarle de manera muy privada mi investigación y ella lo tomó como un muy buen ejercicio por el hecho de que había pasado situaciones difíciles al haber ingresado a esta banda. Cuando Valeria les dio la noticia de que había un posible integrante en audición para ingresar a la banda, todos querían conocer a la persona. Un día después, al momento de presentarse lo primero que me preguntaron fue ¿Qué tipo de música cantas?; entonces ¿Por qué necesariamente debería cantar una mujer? Les dije que yo tocaba la batería para Rock pesado, y la reacción fue ¿Enserio?, fue un momento en el que mi sorpresa no tuvo el más grato recibimiento.

Para poder contestar las preguntas de investigación que quedaban con un vacío debido al motivo participativo de mi persona, se procedió a realizar un experimento social, del que asumí el rol de representante de la banda o "manager" llamada "Redemption", con su consentimiento.

El experimento funcionó de la siguiente manera:

1. A través de investigaciones se procedió a escoger dos bares-lugares en lo que se realizan presentaciones en vivo.
2. Por consiguiente, se decidió escoger a un integrante más como representante de la banda, pero esta vez sería hombre, con el objetivo de tener un contraste de reacciones con cada representante, siendo un punto de vista de género.
3. Así, al estar bien informados de la situación de la banda a la que representamos se procedió a realizar una llamada cada con el objetivo de promocionar a la banda y poder coordinar una presentación.

De esta forma, al haber realizado mi persona la llamada y tratar de tener un acuerdo, recibí una serie de preguntas y dudas sobre la banda, como:

A) "Tendría que ver como tocan porque posiblemente no funcione y a mi público no le guste, tendrías que enviarme varios videos de cómo tocan, su estilo y toda la información de la banda" (Paolo Álvarez)

B) "Bueno entonces yo te estaría avisando cualquier cosa y viendo a ver si es que pueden presentarse" (Paolo Álvarez)

De la misma manera se prosiguió con la llamada, pero esta vez por parte de un hombre como representante de la misma banda, y esto fue lo que sucedió:

A) "Espacio físico para poder presentarse" (Paolo Álvarez)

B) "Perfecto, con todo gusto" (Paolo Álvarez)

C) "No habría problema lo podríamos hacer, solamente envíame datos de costos y planificamos el día" (Paolo Álvarez)

Mi experiencia en esta interacción ha venido tornándose cambiante, pues no solamente logré entender muchas posiciones que tiene la persona al ser miembro o incluso al ser fanático, cuestiones de géneros, relaciones sociales y de trabajo musical. Me he podido involucrar inclusive sentimentalmente al ocupar el papel de mujer exponiéndose a tratos que desconocía como la denigración por mi género.

En este punto, avancé ampliando mis conocimientos y críticas de acuerdo a mi problemática, donde la mujer no solamente enfrenta problemas de discriminación, sino que también los estereotipos y prejuicios que han sido sometidos sobre la mujer han venido a convertirse en una gran influencia para producir esta problemática sobre el hombre, a través de: canciones, teorías, críticas, pensamientos, entrevistas, grupos focales, etc. Atribuyen al hecho de que el sexo femenino no es solamente cosificado, sino también de cierta forma la misma llega a una auto discriminación por su género.

Resulta interesante el contraste frente a la opinión femenina acerca de la desigualdad de géneros donde encontramos que, en la entrevista a Romina, anteriormente mencionada, dijo que:

“Creo que el problema viene desde la formación misma de la banda, algunos jóvenes especialmente excluyen a ciertas personas no por su talento, sino por su género, se cierran en la idea de que la mujer no puede tocar una guitarra eléctrica, o tocar la batería, o el bajo, al puesto que casi siempre aspira una mujer es ser la vocalista y eso en el mejor de los casos, claro que no es correcto generalizar, existen muchas bandas en las que solo se ve un músico y no una mujer u hombre, en varios géneros musicales”. (Romina, 2016)

La mujer inmediatamente reconoce una problemática de género recalcando el rechazo por ser de determinado género y no por su talento. El hecho de nombrar las incapacidades que el hombre ve en la mujer sobre sus habilidades para tocar algún instrumento aparte del canto se puede asociar inmediatamente con el rol que se espera cumpla. La mujer, incapaz de desarrollarse en la música como instrumentista, pasa a primer plano como cantante de manera que pueda llamar la atención pese a que ese primer plano es una farsa, pues poder en la banda no tiene. **Martínez Guzmán** nos indica:

“No sería descabellado pensar que, puesto que la mujer es igual de competente que el hombre para ejecutar el ejercicio de la música, está componente de exclusión del género femenino en el discurso musical hubiese estado construida

desde la base del miedo o la vulnerabilidad". (Martínez Guzmán, 2001, Martínez Guzmán, 2005: 34-36).

Se refiere entonces a la idea de que el hombre excluye a la mujer de la industria musical por temor a perder su posición. Si bien estamos claros en el hecho de que la industria musical está dominada, en su mayoría, por hombres entendemos entonces la clara razón del temor y la creencia errada con respecto a la incapacidad de la mujer frente al instrumento o la misma industria en general.

Teniendo como ejemplo un caso en particular encontramos a **Teresa Brauer** actual Coordinadora de Producción Musical y Sonido de la escuela de música de la Universidad San Francisco de Quito. Brauer fue la primera mujer ecuatoriana en estudiar Music Business en Berkley College of Music lo que no tiene más de 20 años. Entonces se presenta la simple idea de que la participación de la mujer en la industria musical ecuatoriana tiene apenas y unas cuantas décadas. Fuera de su habilidad instrumental o intelectual, la mujer ha sido víctima de obtener cargos altos y nombrados en la música por el simple hecho de ser mujer.

Casos que ocurren en distintos lugares del mundo, como es el caso de mujeres como el de María Rodrigo (1888-1967) y Matilde Salvador (1918-2007) dan buena prueba de ello; aunque otras, como la catalana Leonora Milá, con mucha obra estrenada, óperas y ballets, apenas es nombrada en España. (Universidad de Rioja, 2011)

2.3.2. Metodología

Para comenzar se decidió realizar una serie de encuestas e investigaciones sobre los roles de género y sus situaciones relacionadas al tema.

Lugares: Universidad San Francisco de Quito, Universidad de las Américas

- **Música Contemporánea** con la participación de un 25% de mujeres.
- **Sonido y tecnología** con la participación de un 15% de mujeres.

Observación e interacción:

Entrevistas	1) Aficionado 2) Joven Solista grupal 3) Joven Solista independiente	Se tomó este método para comenzar a indagar en experiencias de música desde todo punto de vista para poder tener lados distintos en opiniones, críticas y experiencias; y poder relacionarlas posteriormente.
Grupos focales	Estudiantes de Música de distintas Universidades: Universidad Central del Ecuador Universidad San Francisco de Quito.	Se optó este método para poder entrar mucho mejor al campo musical no solo como solistas, sino como estudiantes al desarrollarse en un aula de clase, tanto en sus preferencias y tratos para el hombre y mujer, para así comparar y poder demostrar si existe una desigualdad de género.
Observación e interacción	Bandas musicales: Voltafonics (Banda de Rock-Pop juvenil): repaso, grupo focal. Redemption (Banda de rock juvenil): repasos, grupo focal.	Para profundizar se decidió ser parte del campo musical, porque me interesa mucho poder adquirir no solo experiencias, sino también poder presenciar las actitudes, comportamientos entre los miembros de una banda, de esta forma poder escoger una por la que pasa un problema de discriminación hacia su vocalista (mujer). Asistiendo a ensayos y tocadas.

Investigación e indagación al tema (Cualitativa)	Se tomó el rol de manager o representante de la banda "Redemption"	Finalmente, la investigación e indagación fue un método que me ayudó a ser mucho más concreta en el tema de género y música, porque adquirió una experiencia personal ante la discriminación de la mujer, sintiendo esta problemática siendo tomada menos en serio que un hombre haciendo el mismo papel.
---	--	---

*Tabla 1-metodología***Redacción detallada:**

Podemos comenzar analizando como un punto general de introducción con el ejemplo con relación al tema a tratar, que las universidades en el Ecuador tienen grandes facultades de música, algunas con excelentes convenios con universidades internacionales, y cada vez hay más institutos independientes para dicha disciplina. Es de esta manera que uno asume que la cantidad de hombres y mujeres que entran a la profesión musical debería ser similar, así como las disciplinas que cada uno desempeña; sin embargo, he ahí el problema.

Como un buen ejemplo se tomó datos universitarios que revelan que en la Universidad San Francisco de Quito (2016) y en la Universidad de las Américas (2016), una gran mayoría alrededor del 75% de estudiantes en el área de Música Contemporánea son hombres, enfocados en su mayoría al instrumento, mientras que la otra cantidad (25%) de mujeres se enfocan a cantar, y en el área de Producción Musical encontramos apenas un mínimo porcentaje de mujeres (15%) en tecnología y sonido, esto se supo a través de varias encuestas a estudiantes en cada una de las instituciones mencionadas, por lo que no existen cantidades exactas de cada género, pero sí se pudo notar que es muy similar el número de estudiantes en género.

Se pueden encontrar más casos de bandas ecuatorianas conformadas por hombres, con excepción de bandas mixtas, pero con la mujer presente como cantante. Por otro lado, se puede observar una gran cantidad de mujeres solistas desempeñándose en el medio, bajo una

construcción social de "belleza" y "talento", es decir, con una imagen sexualizada o materializada. Estos datos nos revelan una reseña de la existencia de una problemática en gran parte de la sociedad no solo en la música. Se utilizó distintas estrategias de observación y cualitativas en el tema, para empezar, se decidió por optar a la entrevista personal, en este caso se incluyó a varios puntos de vista sobre los roles de géneros y sus situaciones en el país:

- a) El caso de Romina Saltos siendo discriminada en su afán de formar una banda con equidad;
- b) Santiago Abad, en su rol de hombre con una observación hacia las mujeres,
- c) Se obtuvo también testimonio de Pamela Galarza, en un relación con su esposo.

Esto fue un buen inicio por el hecho de que pudimos escuchar las distintas opiniones de cada uno en varias posiciones, con las que posteriormente se supo comparar y analizar puntos a tratar en la investigación.

Por consiguiente, un grupo focal fue la iniciativa ideal para poder tratar específicamente la discriminación, el maltrato y el sexismo. Se realizó con grupos de jóvenes únicamente hombres, estudiantes de música tanto de la Universidad Central del Ecuador y la Universidad San Francisco de Quito. Aquí ocurrió algo muy interesante, pues se trató a la mujer como un punto muy aislado lo que incluyó a la distinción de género como punto principal y gran polémica entre el sexo masculino hacia el femenino.

Para abarcar esta problemática se ha planteado establecer las relaciones sociales tanto del hombre como la mujer para poder mejorar la comunicación y de esta manera plantear objetivos como: lograr la inclusión de la mujer por medio de un sistema de diseño donde se logre eliminar su discriminación y cosificación para llegar a un concepto igualitario de capacidades y talento para los dos géneros. Para esto es necesario realizar un conocimiento social de acuerdo a las opiniones y entrevistas ya realizadas e investigadas, como:

A. *“Yo no considero que el problema sea que una mujer integre un grupo, sino que cualquier persona que integre el mismo sea irresponsable... tal vez en otro tipo de estilos más populares si les sirva poner a una mujer despampanante para ganar gente, pero ellos no ganan gente por la música sino por otras cosas.”* (Francisco, 2016)

B. *“A las mujeres, a la mayoría, cuando terminan de cantar les dicen que lindo todo, pero siempre básico es el “y que guapa”. A los hombres no les hacen eso. En las mujeres es re importante que sean guapas. Marta Sánchez, fácilmente les pudiera decir a los hombres que son guapos y no sucede, máximo hablan de su ropa, pero en cambio a las mujeres si les dicen que son preciosas y que el buen cuerpo y casi que ni hablan de su canto y desempeño”.* (Alberto, 2016)

C. *“Yo he notado, al menos con las chicas con las que me ha tocado trabajar, creo que las mujeres tienden a ser más conflictivas, no sé si sea una cuestión de géneros o de costumbre pero por ejemplo: vos en un trabajo en algún punto pasa algo y te vas de puñetes y te mandas a la mierda y así hay muchas renunciadas, pero la chica no va a hacer eso... no sé por qué pero la mayoría de veces ella no te va a decir nada, se va a dar las vueltas, va a comenzar a faltar... van a aflojar, me refiero no van a estar con los temas listos para mostrar que algo paso ¿cachas? Y cuando le dices que algo pasa, que por qué no está viniendo, ahí ella te dice, pero es que hiciste esto y el otro y son cosas que pasaron antes y que no las dijo cuando eran. Perdón, pero esa es mi percepción. Eso pasa con las mujeres, así es el trato con ellas. No te dicen las cosas al momento”.* (Pancho, 2016)

D. *"Es complicado a veces poder hablar y discutir algo con los chicos de mi grupo de clase, porque ya sabes, es difícil decirles las cosas en serio porque todo a la final decidirán ellos y a mí me tocaría acatar eso"* (estudiante de ingeniería) (Valeria, 2016).

Donde el punto de vista de la mujer se torna contrario al hombre por razones de mayoría en el sexo masculino y por experiencias donde la comunicación no se ha tornado completamente abierta entre los dos géneros, notando que la objetivación de la mujer no está por demás, por lo que se puede agregar que de esta forma al recurrir al silencio y la dificultad al buscar ser valorado por su capacidad en distintas actividades y no ser aceptada "impresionantemente" por tocar un instrumento siendo mujer, como es el recorrido de Valeria Cano en Voltafonics pasando de ser bajista a solista siendo mucho mejor aceptada en una banda de hombres y Romina Saltos en Redemption en el mismo caso.

Al decir "Cosificación y objetivación" me refiero a que "hoy en día vivimos en una sociedad devorada por el consumismo y donde las mujeres han pasado a convertirse una mercancía dedicada al disfrute, generalmente, del hombre. Esta forma de violencia simbólica, que resulta casi imperceptible, somete a todas las mujeres a través de la publicidad, las revistas, las series de televisión, las películas, los videojuegos, los videos musicales, las noticias, la telerrealidad, etc." (Bollosapiens, 2013), en este caso es el hecho de ser vista como un negocio del que se puede sacar provecho.

Antes de concluir estos métodos, podemos señalar que entrevistas, grupos focales, observaciones, testimonios fueron sistemas de observación muy necesarios por el hecho de haber tenido una experiencia más propia y así poder ir sacando conclusiones a través de las actividades y puntos de vista de aquellos quienes pasan las situaciones mencionadas.

2.3.3. Interacción y soluciones a la problemática

Al interactuar con los integrantes de una banda musical denominada "Redemption", mediante una dinámica con un grupo focal, se identificó la discriminación que existe a su compañera Romina Saltos (vocalista), por ejemplo, como el no dejar acceder su decisión en tocar una canción y cantar lo que solamente a sus compañeros les guste la obliga a privarse tanto en expresión como en cambiar el estilo de lo que le gusta, se decidió tomarla como enfoque en el personaje que representara la banda.

Pero, a partir de este enfoque se realizaron distintas pruebas de usuarios en diferentes campos:

A) Entrevistas tanto a padres de familia como a jóvenes, en donde el diálogo formaba parte de poder tener conclusiones de lo que ocurría en las distintas generaciones con relación a la discriminación, maltrato y sexismo del hombre y la mujer. Teniendo una estructura con historias contadas a las que como suposición que lo que un padre o un joven.

Este material está basado en audios, de los que se sustrajo textualmente sus diálogos, así:

a. Pablo Román (padre de familia):

-Si tendría talento para el fútbol y un cierto gusto para Gastronomía, ¿Qué prefería como mejor desición de estudio para ella?

"A decir verdad, no quisiera que mi hija esté involucrada en un ambiente de este tipo, por ejemplo, considero que hay ciertos géneros musicales en el que una mujer no podría desenvolverse adecuadamente porque existen muchos hombres, así que en mi caso estaría del todo de acuerdo que mi hija decida mejor estudiar gastronomía"

(2017)

b. Santiago Abad (joven):

-¿Piensas que tu banda favorita de rock triunfaría si una mujer ingresa como guitarrista?

"Es muy raro encontrar a una mujer tocando la guitarra, yo he asistido a varios conciertos de distintos géneros y en su mayoría he podido observar que las mujeres tienen una voz más bonita que un hombre" (2017).

"Pienso que uno de los puntos principales de origen a los estereotipos sobre una mujer es en sí la educación que uno recibe desde pequeño, pues es un motivo por lo que hoy en día los niños han llegado a tener un pensamiento más abierto a diferencia de jóvenes con padres con unos 60 años" (2017).

B) Pruebas digitales en la plataforma Wix, a través de una historia que fue armada en situaciones parecidas a lo que se relata, es decir, llegar a interpretar el guión claramente para que el lector o público llegue a dar comentarios con respecto al tema. En esta prueba se realizaron dos casos distintos con una introducción parecida, pero con desenlaces diferentes. De esta forma, lograr una retroalimentación a la investigación y poco a poco ir editando viñetas al punto de que todo llegue a ser claro y real.

De esta manera:

Historia Reflejada, caso 1:

Caso 1

Caso 2

Hola soy Alex, tengo 27 años y ahora soy música. Esta es mi historia.

Mi papá siempre quiso que llegue a estudiar Gastronomía y que siga el mismo camino de mi madre.

Siempre me gusto el Rock y mis padres me decían que esto era solo para hombres

Se burlaban de mis preferencias a la música y no a los labiales de niñas

Quise ingresar a la banda del colegio, pero fui rechazada.

Pero mi amor la guitarra cada noche me liberaba de todo problema

Decidí hablar sobre mi profesión con mis padres.

Pero con su rechazo, decidí luchar por la música en mi vida

Trabajo para poder pagar mis estudios.

Cumplí mi sueño de formar una banda

... y a través de mi música dedique muchas letras a aquellas mujeres que se cierran al silencio

Y sí, también decidí estudiar leyes, siendo una parte de mi vida que ayudo a sustentar a mi música

Gráfico 1- Interacción



Ahora estoy feliz y puedo decir que los estereotipos son solo imágenes erróneas que uno se crea, pero los sueños pueden hacerse realidad.

Gráfico 2- Interacción

Historia Reflejada, caso 2:

Caso 1



Hola soy Alex, tengo 27 años y ahora soy música. Esta es mi historia.

Caso 2



Mi papá siempre quiso que llegue a estudiar Gastronomía y que siga el mismo camino de mi madre.



Siempre me gusto el Rock y mis padres me decían que esto era solo para hombres

Gráfico 3- Interacción



Se burlaban de mis preferencias a la música y no a los labiales de niñas



Quise ingresar a la banda del colegio, pero fui rechazada.



Pero mi amor la guitarra cada noche me liberaba de todo problema

Gráfico 4- Interacción



A pesar de todo, acepte y me conforme con la decisión de mi padre.



Estudí gastronomía, teniendo otra imagen para los que me miraban diferente.



Deje de lado mi talento y convertí de mi vida en una rutina



Cumpliendo sueños ajenos, he olvidado los míos.

Gráfico 5- Interacción

De esta manera, en la parte inferior de cada historia se solicitaba al lector responder tres preguntas:

1. Crees que este tipo de casos ocurren en la actualidad?
2. Conoces algún caso parecido? Cuéntame, en resumen.
3. De qué forma piensas o has podido ver en la actualidad discriminación, maltrato o sexismo?

Así:

Comentarios

Nombre
Email
Asunto
Mensaje

Enviar

Responde a estas 3 preguntas en el recuadro:

1. Crees que este tipo de casos ocurren en la actualidad?
2. Conoces algún caso parecido? cuéntamelo en resumen.
3. De que forma piensas o has podido ver que una mujer en la actualidad puede ser discriminada en la música?

Gráfico 6- Interacción

Fue donde usuarios proporcionaron respuestas, así:

New message via your Wix website, from juanfvasconezv@gmail.com



no-reply@parastorage.com
Hoy, 13:10
Usted ↕

Responder | ▾

Tienes un mensaje nuevo:

Vía: <https://krlarolo.wixsite.com/misitio>

Detalles del Mensaje:

Nombre Juan Fernando Vásconez Velasco

Asunto Comentarios

Mensaje 1. Si creo que existan este tipo de casos 2. No conozco algún caso parecido 3. Tal vez podría verse discriminada o atacada en algun escenario público en algún concierto

Email juanfvasconezv@gmail.com

Enviado: 12 February, 2017

¡Gracias por usar Wix.com!

Gráfico 7- Respuestas

New message via your Wix website, from santo_abad_3.93@hotmail.com



no-reply@parastorage.com
Hoy, 13:17
Usted



Responder | v

Tienes un mensaje nuevo:

Vía: <https://krlarolo.wixsite.com/misitio>

Detalles del Mensaje:

Nombre Santiago Abad

Asunto

Mensaje 1. Si creo que suceden muy a menudo en todo tipo de condiciones sociales. 2. Mi caso fue muy parecido ya que de adolescente queria estudiar musica pero mis padres me dijeron que no, pero ahora entiendo que es por que en el pais no hay fuentes economicas en esa carrera, ahora estudio otra carrera pero nunca he dejado la musica. 3. Quizas cuando las personas subestiman las habilidades solo por ser mujer, por eso es que se ven mas hombres que mujeres en bandas.

Email santo_abad_3.93@hotmail.com

Enviado: 12 February, 2017

¡Gracias por usar Wix.com!

Gráfico 8- Respuestas

New message via your Wix website, from santo_abad_3.93@hotmail.com



no-reply@parastorage.com
Hoy, 13:27
Usted



Responder | v

Tienes un mensaje nuevo:

Vía: <https://krlarolo.wixsite.com/misitio>

Detalles del Mensaje:

Nombre Santiago Abad

Asunto Caso 1

Mensaje 1. Este caso es el que la mayoría de veces sucede. 2. He tenido amigos que han estudiado otras carreras a las que querían pero no son felices, además no consiguen trabajo por el simple hecho de no amar lo que hacen. 3. La mujer es discriminada aparte de las personas por ella mismo porque no luchan por sueños, les importa el "Que diran" siguiendo otras cosas y olvidándose de lo que les gusta.

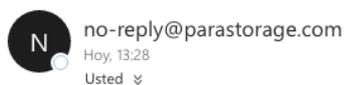
Email santo_abad_3.93@hotmail.com

Enviado: 12 February, 2017

¡Gracias por usar Wix.com!

Gráfico 9- Respuestas

New message via your Wix website, from magrazzia.perez@outlook.com



Tienes un mensaje nuevo:

Vía: <https://krlarolo.wixsite.com/misitio>

Detalles del Mensaje:

Nombre Magacha

Asunto respuesta tesis

Mensaje 1. Sí, y siempre seguirán mientras se perpetúen estereotipos de género 2. Una amiga quería ser baterista en una banda de punk, pero la limitaron a ser cantante porque eso "era de mujeres" 3. Al ser utilizada sólo como imagen de la banda y no siendo un miembro activo, al ser limitada a ser cantante y no a tocar instrumentos, al utilizar ropa que va en contra de sus gustos y comodidad

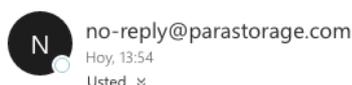
Email magrazzia.perez@outlook.com

Enviado: 12 February, 2017

¡Gracias por usar Wix.com!

Gráfico 10- Respuestas

New message via your Wix website, from villagomez@udlanet.ec



Tienes un mensaje nuevo:

Vía: <https://krlarolo.wixsite.com/misitio>

Detalles del Mensaje:

Nombre Valeria Villagómez Romero

Asunto Caso 1

Mensaje 1. Crees que este tipo de casos ocurren en la actualidad? Si 2. Conoces algún caso parecido? cuéntamelo en resumen. Si, una compañera fue obligado a seguir odontología porque sus padres querían que siga sus pasos, sin embargo ella tenía otros sueños 3. De qué forma piensas o has podido ver que una mujer en la actualidad puede ser discriminada en la música? Creo que no solo las mujeres pueden ser discriminadas en la música, sin embargo creo que existe un porcentaje más alto de discriminación en las mujeres que en hombres. Como relata el Caso 1 creo que existen géneros musicales como el rock, rap, etc que son vistos por la sociedad como géneros exclusivamente para hombres lo cual es una forma de discriminación hacia el género femenino

Email villagomez@udlanet.ec

Enviado: 12 February, 2017

¡Gracias por usar Wix.com!

Gráfico 11- Respuestas

3. PROPUESTA

3.1. Objetivos

Después de poder haber desarrollado una gran investigación teniendo una problemática específica que gira en torno al ser humano con respecto a sus ideas psicológicas y estereotipos, dentro de las consecuencias que le impiden desarrollar una autoestima o muchas veces una comunicación completa, es muy importante plantearse objetivos en donde se tenga soluciones para poder mejorar y cambiar estos problemas sociales, enfocados en el bienestar de la persona. De esta forma, se busca atacar indirectamente aquellas ideas que afectan al desarrollo de la persona sin tener motivos fundamentados, logrando que el silencio o la represión sea el camino a una solución.

Es importante recalcar que los objetivos a proponerse en este proyecto serán involucrados con la sociedad, es decir, velan por mejoras en el entendimiento del ser humano y sus derechos de género, su entorno social, a nivel personal y al bienestar colectivo.

El objetivo principal, tiene base específicamente en la persona que sufre de discriminación, maltrato o sexismo y quiere ser libre de estas situaciones, es decir, poder llegar a generar el diálogo y mejor comunicación entre el hombre y la mujer, generando espacios de consciencia para los mismos.

En el aspecto publicitario, este proyecto busca generar canales suficientes de comunicación, tanto con el público, como con las personas afectadas. Encontrando un medio en el que se permita interactuar de mejor manera la libertad de expresión sin ser agredidos o discriminados de alguna forma, comprendiendo el nivel psicológico y filosófico, de tal forma que a través de historias siendo semejantes entre unos y distintos entre otros, todos los casos lleguen a ser una motivación para poder ampliar la medida de soluciones en este proyecto.

En el desarrollo de este proyecto, además de los objetivos ya mencionados, pueden existir muy aparte los valores y objetivos dados por el mismo autor, como la búsqueda de métodos para poder llegar a eliminar esas ideas y estereotipos que atormentan a muchos y que benefician a otros, teniendo el concepto donde el principio primordial para tener marcha en

este proyecto, es la voluntad y la actitud que la persona le ponga al decidir formar parte de un mundo libre.

3.2. Solución

La idea de intervenir directamente en la sociedad es casi imposible, sin embargo, existen varios medios por el cual la persona pueda llegar a ser un ejemplo, consejo o motivación para muchos por medios de sus historias o situaciones difíciles, las mismas que no han podido ser contadas por varias causas, como, por ejemplo, su identidad ante el público, teniendo frente a la tecnología como principal medio para difusión de libertad de expresión.

Actualmente, existen varios canales por los cuales se puede conseguir y compartir información a la velocidad de la luz, muchas veces un solo clic es suficiente para poder llegar a cualquier parte del mundo y en muchos casos a cualquier persona directamente. Estamos en un mundo, en donde la tecnología puede tener un alcance masivo y ni si quiera nos damos cuenta porque es impalpable, sin embargo, en este mundo tan tecnológico del que somos parte, podemos sacar provecho y fusionarlo, en este caso, para un buen convivir entre hombre y mujeres.

A partir de todas las ideas e investigaciones necesarias acerca del género y situaciones mencionadas, surge el desarrollo de una aplicación de dispositivo celular, en donde la idea es crear un espacio de expresión por medio de historias reales y fotografías aplicando conocimientos de diseño, que identifique a un “Comic” (historia de la persona convertida por el app), como una experiencia o ejemplo a través del comentario y opinión en redes sociales (Facebook), y a la vez la posibilidad de que la historia no solo llegue a oídos del público en general, sino también a instituciones involucradas con el tipo de situación, siendo un incentivo a fijarse lo que ocurre en el país.

La creación de esta aplicación para celular denominada "Tú", pretende no solamente ofrecer un servicio digital en donde la persona pueda contar su historia, sino también poder tener la colaboración de una sociedad entera a través de comentarios en redes sociales, página que estaría enlazada a la aplicación de celular y a una página web para poder descargar la app y tener una pre visualización de varias historias.

4. SISTEMA – PRODUCTO

Tú, nace desde la idea de ser un espacio de libre expresión para las personas en situaciones como la discriminación, el maltrato y el sexismo, con el objetivo de generar herramientas que sea útiles para su comunicación y expresión con la sociedad en general. A lo largo de la investigación, se descubrió que los estereotipos son las principales causas a las situaciones mencionadas, lo que impide a la persona tenga un buen desarrollo en su convivir o a veces en su desenvolvimiento al interactuar con su sexo opuesto.

Muchas personas que pasan por las situaciones mencionadas, no cuentan con un espacio adecuado en donde puedan expresarse, y su primera opción es al conformismo y aceptación de estos estereotipos, haciendo que el silencio sea una solución. Tú tiene como objetivo, ser una plataforma que genere conciencia en la sociedad, siendo un proceso de eliminación de estereotipos falsos y la mejora en la interacción entre los seres humanos.

4.1. Plataforma - Tú

Tú, es una plataforma en la que los hombres y las mujeres, son los autores principales para todo su funcionamiento y actividades. De igual manera cada usuario al tener historias

distintas se destaca por su ejemplo y valentía al atreverse a contar su situación, ya sea con el nombre propio o anonimato.

Esta plataforma tendrá inicio la imagen principal de Tú, representando a los objetivos que "Tú" busca dar al usuario, junto al logotipo del proyecto, así como también una apertura a escribir de entrada el nombre del autor de la historia a crear, siendo un apodo o como el usuario desee, por ende, también una petición del correo personal, para recibir notificaciones con respecto a la plataforma.

Al ingresar los datos requeridos, inmediatamente la plataforma dirige a la persona a una guía de uso donde se tiene una explicación del procedimiento para crear la historia e iniciar. En este punto, la persona tendrá un menú que incluye: Crear, Historias y Perfil. La página que se abre directamente, ofrece la opción directa a crear la historia y aclara que será el sitio donde aparecerán las historias creadas por cada persona.

Al hacer clic en la opción Crear (+), se abrirá la página donde la plataforma solicita escribir el título de la historia, el nombre de usuario o escritor que desea aparezca y la opción de subir fotos directamente del celular o tomarlas en el momento. Por consiguiente, al subir o tomar las fotos, de acuerdo al número de fotos, estas tendrán la opción de ser ordenadas o eliminadas de acuerdo al usuario.

Siguiente paso, la aplicación propone al usuario opciones básicas de corte, reemplazar alguna foto con la que no está conforme, dar vuelta o girarla, para mejor análisis visual. Además, ofrece la opción con distintos filtros para las fotos, la sección de diálogos para los textos y expresiones de cada foto, íconos y la sección de editar el orden de las historias.

Finalmente, al terminar de realizar la historia, se solicita seguir cuatro pasos, Guardar la historia, chequear la Vista Previa antes de publicarla, con un paso extra donde se solicita escribir un texto introductorio a la historia que se va mostrar. Esta solicitud puede ser una frase,

un consejo o inclusive el resumen textual de tu historia, más el etiquetado a instituciones a las que el usuario desee llegar.

Por consiguiente, al estar en el botón de Publicar se obtiene un botón extra de Descargar, el mismo que permite hacer esta acción para poder guardarlo en dispositivos móviles. Y, para terminar, al hacer clic en Publicar, automáticamente la historia se comparte con el perfil de "Tú" en Facebook, de esta forma las personas pueden tener un espacio para poder comentar y leer las historias en redes.

Ahora, al dirigirnos a la sección de Historias la plataforma muestra las situaciones y casos publicados tres categorías: Discriminación, Maltrato y Sexismo, es decir, muestra como primera vista el tipo de situación que uno busca leer y al seleccionar uno, la plataforma dirige al usuario a las distintas historias relacionadas con la categoría o caso.

4.2. Desarrollo de marca y prototipo

4.2.1. Sobre la marca: Tú

La marca Tú, busca posicionarse como una representante no solo para la comunicación de la sociedad, sino también impulsadora hacia la igualdad de género, teniendo como objetivos la expresión, la toma de consciencia y el entendimiento de la sociedad en su convivir.

Además, "Tú" es una plataforma que busca tener cualidades que describen a los hombres y mujeres con: amor por lo que hacen, pasión, verdad, honestidad, lucha, motivación y sobre todo libertad de pensamiento y acción. Esta meta es para poder llegar no solo a los afectados en las situaciones mencionadas, sino también a la sociedad entera, teniendo en cuenta a la igualdad y respeto para los distintos géneros.

5. DESARROLLO DEL DISEÑO

5.1. Creación de logotipo.

a) Benchmarking.

Para comenzar es importante poder conocer el manejo de la imagen de marcas en plataformas de aplicaciones móviles. Para la creación de Tú, se han creado 4 ejes, con respecto a cómo se desea posicionar a la marca: formal, informal, género y expresión.

No se ha encontrado una plataforma con un espacio de expresión, ya que los estereotipos ha sido un tema evitado no solo en el campo musical, sino a nivel general. De esta forma, Tú posee un reto mucho más grande al proponerse algo nuevo como una gran solución para aquellos que atraviesan las situaciones anteriormente mencionadas.

Pero, al realizar un análisis de la marca, de acuerdo a los valores mencionados se desarrolla una comparación y enlace de esta forma:

VALORES	Género	Expresión	Libertad
Sociedad	Hombre y Mujer	Claridad, Honestidad	Comunicación

Tabla 2- valores

Mediante estos valores el logotipo y marca de la plataforma puede ser desarrollado de mejor manera, a partir de las primeras ideas que fueron rescatadas, aquí surge el primer boceto, el mismo que pasa por algunos cambios y variaciones después de varias pruebas de legibilidad, testeos y análisis visual. De esta forma, se llega hacia algo definitivo.

b) Bocetos Primarios

TENGO TALENTO

Gráfico 12- Boceto Logotipo



Gráfico 13- Boceto Logotipo



Gráfico 14- Boceto Logotipo

c) Bocetos Secundarios



Gráfico 15- Boceto Logotipo 2



Gráfico 16- Boceto Logotipo 2

d) Logotipo Definitivo

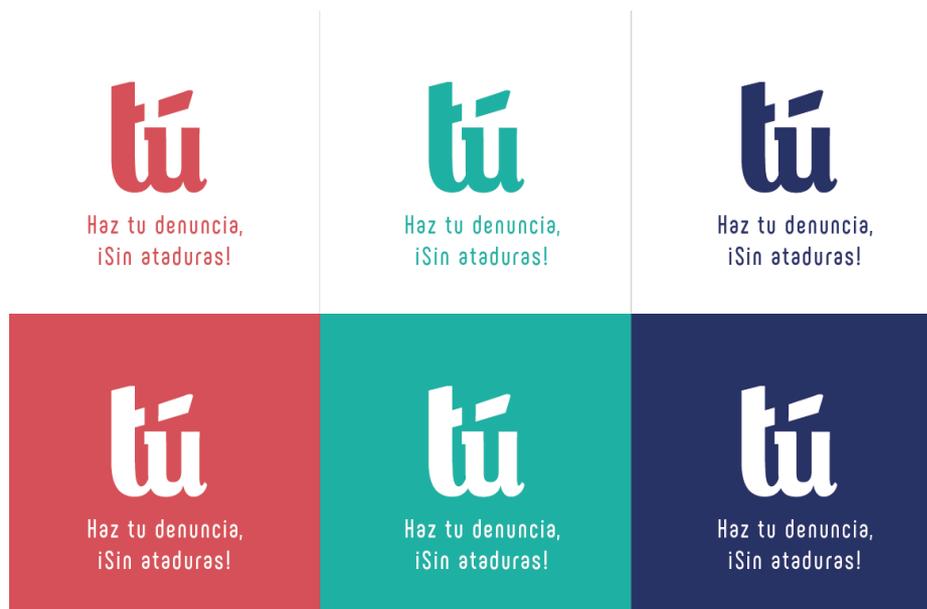


Gráfico 17- Logotipo

5.2. Manual de Marca

tú

Haz tu denuncia, ¡Sin ataduras!

Manual de Identidad Corporativa

Gráfico 18- manual de marca

A.

Simbología básica

A.01 Misión y Visión
 A.02 Logotipo corporativo
 A.03 Reticula
 A.04 Área de seguridad
 A.05 Cromática
 A.06 Tipografía

B.

Normas para el buen uso
 de la marca

B.01 Versiones
 B.02 Usos Incorrectos

C.

Aplicaciones de la marca

C.01 Aplicaciones

Tú | Manual Corporativo

Gráfico 19- manual de marca

A.**Simbología básica**

Para evitar resultados no deseados en la puesta en práctica de la marca Tú se tienen que seguir una serie de normas genéricas. La marca Tú está construida a base de un símbolo, un logotipo y colores corporativos que se deberán respetar por su uso correcto.

Tú | Manual Corporativo

Gráfico 20- manual de marca

A.01

Misión

Ser una plataforma y herramientas de denuncia pública para aquellas personas quienes sufren de discriminación, maltrato, racismo, etc dentro del campo musical.

Visión

Convertirse en una plataforma que genere consciencia a través de historias reales por medio de redes sociales, generando crítica y comentario sobre distintos casos. De esta forma, llegar alcanzar a una estabilidad de la persona denunciante al poder contar su situación.

Valores de marca:

Movimiento Dinamismo Flexibilidad Frescura Confiable

Tú | Manual Corporativo

Gráfico 21- manual de marca

A.02

Logotipo corporativo

The logo consists of the lowercase letters 'tú' in a teal color. The 't' is a simple, rounded shape. The 'ú' has a distinctive horizontal bar above the dot, which is slightly slanted and extends to the right.

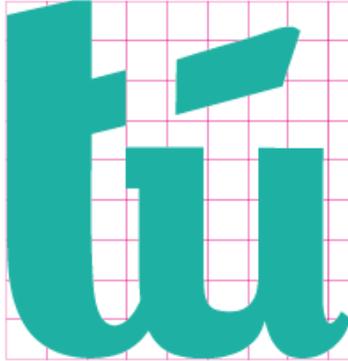


Tú | Manual Corporativo

Gráfico 22- manual de marca

A.03

RETÍCULA

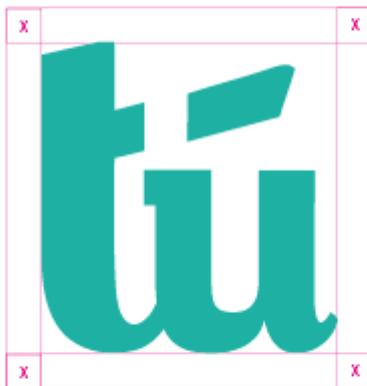


Tú | Manual Corporativo

Gráfico 23- manual de marca

A.04

Área de Seguridad



Tú | Manual Corporativo

Gráfico 24- manual de marca

A.05

CROMÁTICA

La cromática de Tú incluye colores fríos que transmitan tranquilidad, serenidad, y confiabilidad. El celeste es un color que invita a calmar las emociones. El gris es un color tradicional que inspira profesionalidad y confianza. El blanco transmite suavidad y limpieza.



C: 75 / M: 0 / Y: 48 / K: 0
R: 10 / G: 176 / B: 163
#0AB0A3



C: 62 / M: 54 / Y: 53 / K: 26
R: 100 / G: 96 / B: 95
#64605F



C: 0 / M: 0 / Y: 0 / K: 0
R: 255 / G: 255 / B: 255
#FFFFFF



C: 99 / M: 91 / Y: 28 / K: 16
R: 39 / G: 48 / B: 102
#273066



C: 10 / M: 80 / Y: 58 / K: 2
R: 215 / G: 77 / B: 85
#D81D55

Tú | Manual Corporativo

Gráfico 25- manual de marca

A.06

TIPOGRAFÍAS

La tipografía del logotipo, Phenomena, utiliza solo letras de caja alta con bordes redondeados; esto da énfasis al nombre pero suaviza su imagen y mensaje.

La tipografía del slogan es una sans-serif muy delgada y robusta, que contrasta con lo esbelto de Phenomena.

GeosansLight
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890 (.?!+*_)

Phenomena Bold
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 

Tú | Manual Corporativo

Gráfico 26- manual de marca

B.

Normas para el buen uso de la marca

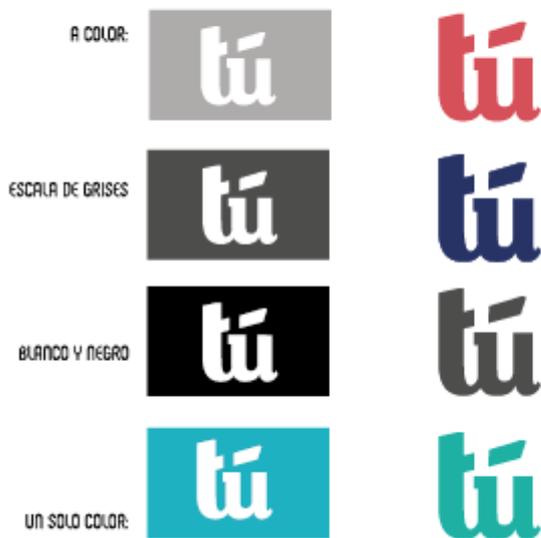
El valor de una marca depende en gran medida de la disciplina en su aplicación. Con el objetivo de no debilitar el mensaje visual de la marca es fundamental evitar los efectos contraproducentes en su aplicación.

Un uso desordenado de la identidad visual crea confusión, y repercute muy negativamente en el perfil de la marca y en la percepción que el público ha de tener de sus valores y servicios. Ordenar y aplicar de forma correcta el logotipo es garantía de que transmitirá perfectamente la jerarquía dentro del conjunto de la imagen corporativa.

Tú | Manual Corporativo

Gráfico 27- manual de marca

B.01



VERSIONES
PERMITIDAS

Tú | Manual Corporativo

Gráfico 28- manual de marca

B.02

A. CAMBIO EN LA CRAMÁTICA INSTITUCIONAL



B. CAMBIO EN LAS PROPORCIONES



C. IDENTIFICADOR DE LÍNEAS



D. CAMBIO EN EL ORDEN DE LOS ELEMENTOS



E. USO DE COLORES NO ESPECIFICADOS



F. NO SOBREPONER GRÁFICOS O TEXTO



USOS
INCORRECTOS

Tú | Manual Corporativo

Gráfico 29- manual de marca

C.

Aplicaciones de la marca

Ordenar y aplicar de forma correcta el logo- símbolo es garantía de que transmitirá perfectamente la jerarquía dentro del conjunto de la imagen corporativa.

Tú | Manual Corporativo

Gráfico 30- manual de marca



tú | Manual Corporativo

Gráfico 31- manual de marca

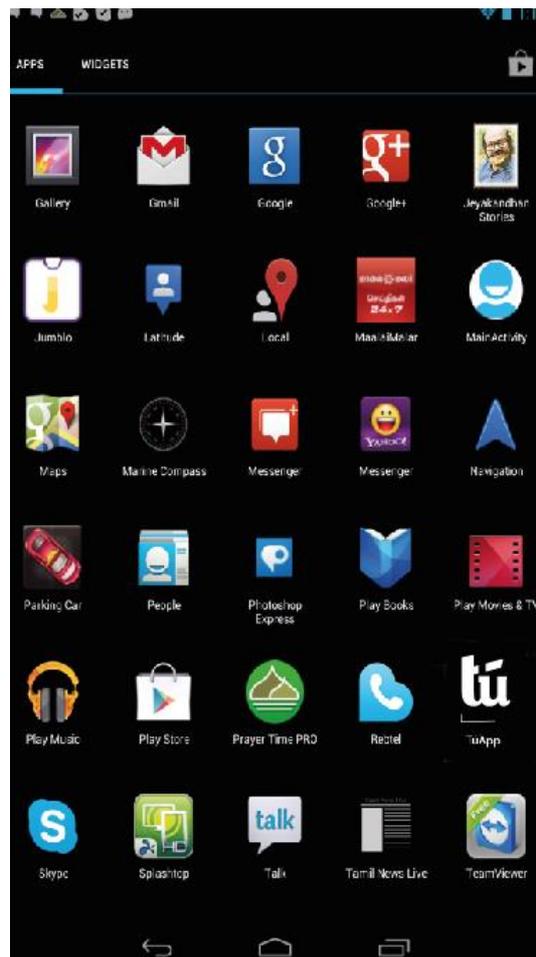


Gráfico 32- manual de marca

C.02



Tú | Manual Corporativo

Gráfico 33- manual de marca

5.3. Desarrollo del Diseño de Prototipo

5.3.1. Prototipo 1

El primer prototipo fue creado con la idea de ser una plataforma que presenta historias ya definidas, donde el usuario pueda elegir el camino del personaje al que se crearía previamente. Es decir, el usuario al ingresar a la aplicación tenía opciones de escoger una historia que le pareciera interesante y guiar al personaje de la misma, por el camino más indicada. En el caso, de que el usuario cometiera un error sería guiado al camino correcto y aconsejado por basarse en estereotipos y no en lo que realmente debería suceder, siendo esta parte el método de conciencia y motivación a los músicos para seguir su sueño en la música.



Gráfico 34- prototipo1



Gráfico 35- prototipo1



Gráfico 36- prototipo1

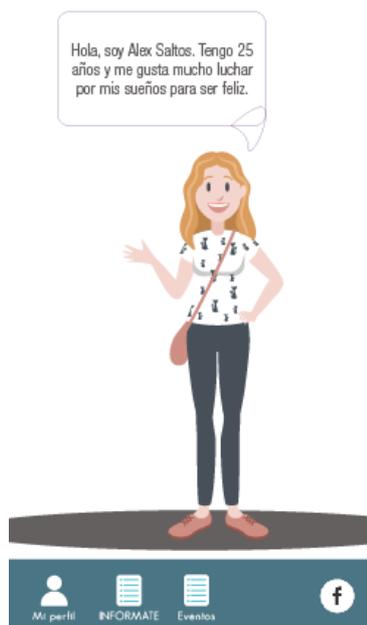


Gráfico 37- prototipo1



Gráfico 38- prototipo1



Gráfico 39- prototipo1

Por otra parte, dentro del primer prototipo los objetivos mediante testeos no resultaron ser del todo claros y mediante el análisis se fue obteniendo retroalimentación para la transformación del primer prototipo a algo mucho más claro.

5.3.2. Prototipo final

El prototipo final está basado en varias pruebas de usuario y un user journey final, en donde se pudo comprobar su correcta funcionalidad y su aceptación por el público al que va dirigido el proyecto, tanto en su sistema de ejecución como en su conexión con redes sociales. De esta manera:



Gráfico 40-p.final

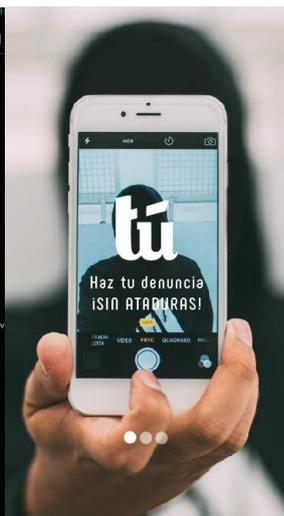


Gráfico 41-p.final



Gráfico 42-p.final



Gráfico 43 -p.final



Gráfico 44-p.final



Gráfico 45-p.final

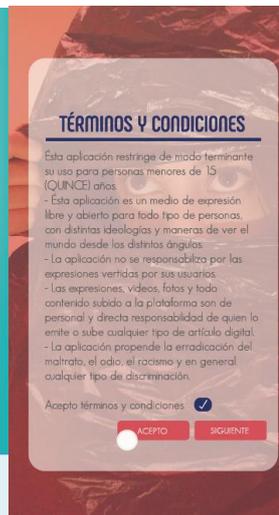


Gráfico 46-p.final



Gráfico 47-p.final

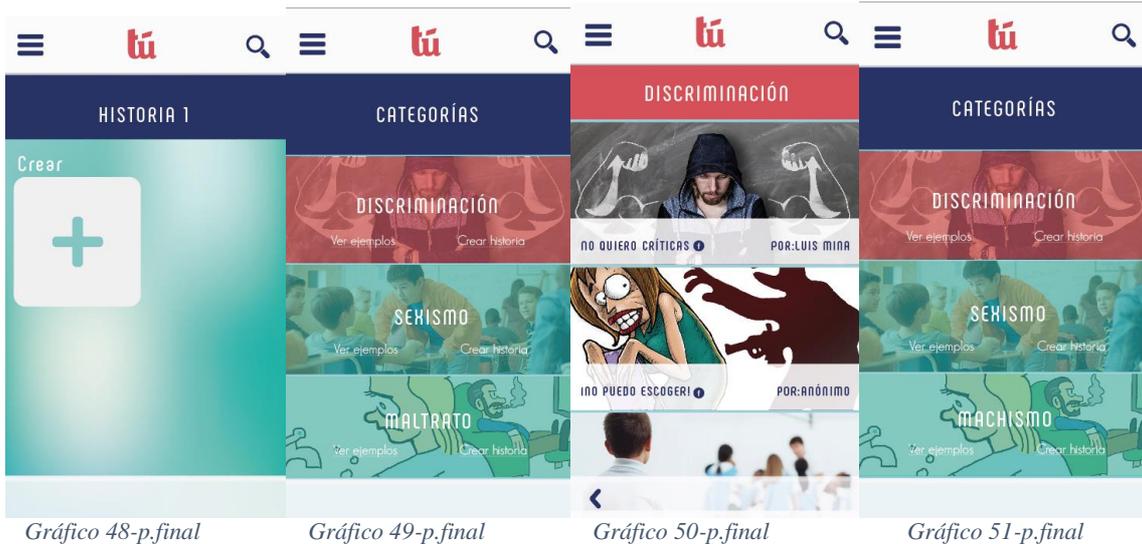


Gráfico 48-p.final

Gráfico 49-p.final

Gráfico 50-p.final

Gráfico 51-p.final

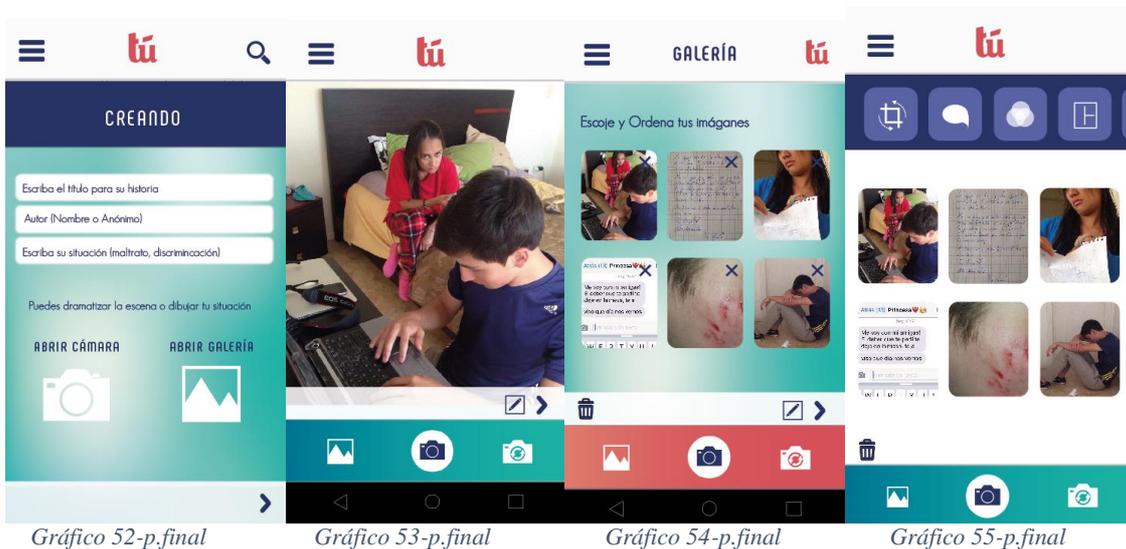


Gráfico 52-p.final

Gráfico 53-p.final

Gráfico 54-p.final

Gráfico 55-p.final



Gráfico 56-p.final

Gráfico 57-p.final

Gráfico 58-p.final

Gráfico 59-p.final



5.3.3. User Journey

A continuación, está diagramado el funcionamiento del sistema que tendría desde la llegada al receptor en redes sociales, su interés, el momento en el que el App es descargado con sus pasos siguientes y finalmente la publicación de la historia elaborada por el usuario en la red de Facebook de la plataforma. Así:

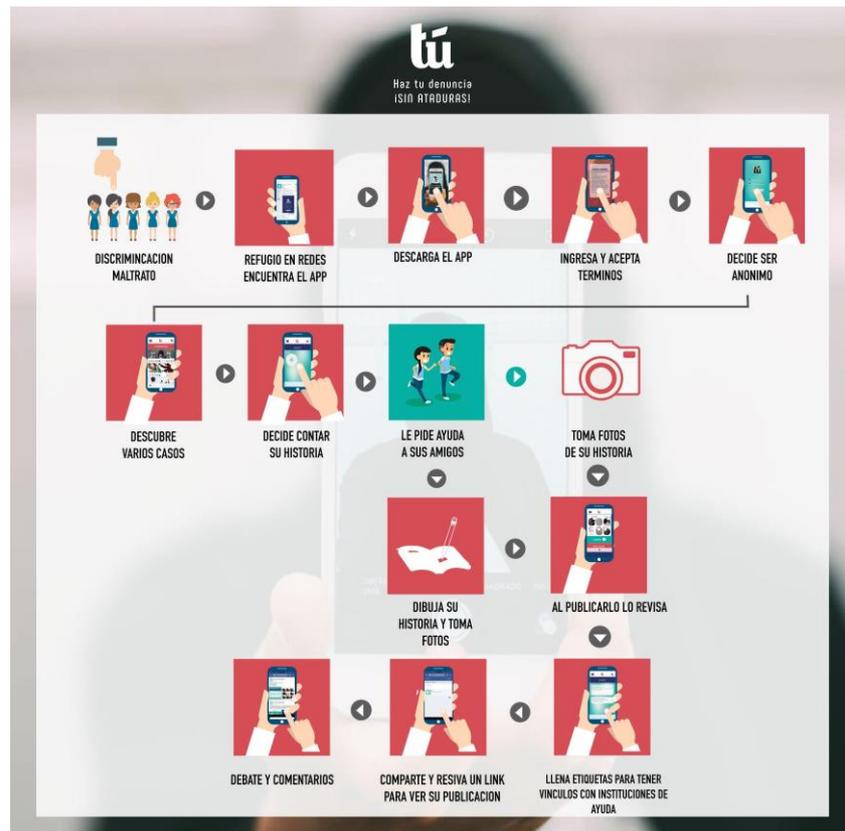


Gráfico 65-user journey

5.3.4. Términos y Condiciones

- Ésta aplicación restringe de modo terminante su uso para personas menores de 15 (QUINCE) años.
- Ésta aplicación es un medio de expresión libre y abierto para todo tipo de personas, con distintas ideologías y maneras de ver el mundo desde los distintos ángulos.
- La aplicación no se responsabiliza por las expresiones vertidas por sus usuarios.
- Las expresiones, videos, fotos y todo contenido subido a la plataforma son de personal y directa responsabilidad de quien lo emite o sube cualquier tipo de artículo digital.
- La aplicación propende la erradicación del maltrato, el odio, el racismo y en general cualquier tipo de discriminación.
- La plataforma digital tiene el objetivo esencial de superar los estereotipos que la sociedad crea para los distintos géneros musicales; y, crear una cultura musical más sana y libre de prejuicios en el Ecuador.

Impresoras	\$ -	\$ -	\$ 300	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ 300
Teléfono	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -
Materiales de Oficina	\$ -	\$ -	\$ 40	\$ -	\$ -	\$ -	\$ 40	\$ -	\$ -	\$ -	\$ 40	\$ -	\$ 120
Capacitación, conferencias,	\$ -	\$ 300	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ 300	\$ -	\$ -	\$ -	\$ 600
Membresías	\$ 150	\$ 150	\$ 150	\$ 150	\$ 150	\$ 150	\$ 150	\$ 150	\$ 150	\$ 150	\$ 150	\$ 150	\$ 1,800
Misc.													\$ -
Subtotal	\$ 160	\$ 460	\$ 500	\$ 160	\$ 2,660	\$ 160	\$ 200	\$ 160	\$ 460	\$ 160	\$ 200	\$ 160	\$ 5,440

Tabla 5- otros costos

De esta forma, se llega a un total de gastos aproximado de:

	\$ 1,497	\$ 1,077	\$ 1,117	\$ 1,127	\$ 3,277	\$ 777	\$ 817	\$ 1,127	\$ 1,277	\$ 1,577	\$ 1,117	\$ 2,077	\$ 16,864
TOTAL GASTOS													

Tabla 6- total gastos

5.3.5.4. Ingresos y Ganancias

Así, se puede llegar a conclusiones tentativas en ganancias e ingresos durante un año:

INGRESOS (PVP*unidades vendidas)	Mon th 1	Mon th 2	Mon th 3	Mon th 4	Mon th 5	Mon th 6	Mon th 7	Mon th 8	Mon th 9	Mon th 10	Mon th 11	Mon th 12	TOT AL Y1
PRODUCTO 1	800												800
SERVICIO 1		50											50
PRODUCTO 2													0
SERVICIO 2													0
INGRESOS	800	50	0	0	0	850							

Tabla 7- ingresos

	\$ (697)	\$ (1,027)	\$ (1,117)	\$ (1,127)	\$ (3,277)	\$ (777)	\$ (817)	\$ (1,127)	\$ (1,277)	\$ (1,577)	\$ (1,117)	\$ (2,077)	\$ (16,014)
GANANCIAS													

Tabla 8 - ganancias

6. PRUEBAS DE FUNCIONAMIENTO

6.1. Testeo. Grupo focal

Para poder proseguir con el testeo del prototipo se tuvo que reunir a hombre y mujeres en distintas situaciones, los mismos que realizan el manejo del prototipo para poder tener una retroalimentación con objetivos para saber si la aplicación fuese adecuada para poder utilizarlo en las distintas situaciones. El testeo se lo realizó independientemente, de esta forma:

- Romina Saltos, solista desde su infancia, perteneciente a la Banda "Redemption", nivel socioeconómico medio.
- Emilia Saltos, geóloga trabajando en un departamento con compañeros solo del sexo masculino.
- Andrea Rojas, abogada, en una situación de maltrato por su jefe.
- Carolina Endara, odontóloga, en una situación de maltrato con su pareja.
- Diego Santos, en una situación de discriminación por venir de una provincia pequeña.
- Alejandro González, solista desde su infancia, tiene su propio disco como artista independiente, nivel socioeconómico medio.

A estas personas se les proporcionó con el link del prototipo, sin ninguna interferencia por mi parte. Este testeo tuvo objetivos donde se pudo saber que tan claro encontraban la aplicación móvil, su utilidad, su funcionalidad y poder definir de mejor manera los conceptos para poder realizar cambios y avanzar con el proyecto. Después del testeo, se procedió a un cuestionario en donde las preguntas relacionadas a su situación, tenían el objetivo de percibir que es lo que faltaría y restaría al proyecto.

Las preguntas que se realizaron tuvieron base principal, en tres ejes primordiales:

1. Identificación de la persona en los distintos casos en la investigación,
2. Sistema de comunicación y
3. La corrección para poner en marcha una mejor funcionalidad del prototipo.

Identificación de las personas con los distintos casos en la investigación: Este punto hace referencia a la relación y a la fuerza que existe con los temas destacados en esta plataforma, es decir, determinar si la discriminación, el maltrato y el sexismo son temas existentes en el campo musical. En este caso, se llegó a cambiar totalmente las opciones que proporcionaba la plataforma, es decir, eliminar el punto de “escoger la historia” a “dar un espacio de expresión al usuario”. En sí, se resumió que es mucho más útil poder tener el campo libre para contar su historia y así leer algo que realmente sucede. "La identificación personal haría de tu prototipo más cercana a tu problemática, por ejemplo, poder contar una historia real" (González, A: 2017).

6.2. Sistema de comunicación:

Al proceder a la preguntas, es este caso se optó a cambiar la estrategia de comunicación de la aplicación, es decir, llegar a ser una plataforma en la que las historias se lleguen a publicar en redes sociales para expandir el tema a la sociedad en general, incentivando al público a ser voceros de la estrategia de cambio que busca romper con los estereotipos y reducir a menor escala la problemática, ya que estos vienen también de la educación que uno recibe en el proceso de crecimiento, por lo que permitir al usuario publicar su historia mediante el perfil de "Tú", viene a ser un método que no pone un límite a nadie en la libre expresión.

Además de incluir un sistema rotativo entre una Página Web, la misma que muestra la pre visualización de historias recientes, una guía el funcionamiento del App junto a la opción

de descarga, y la motivación de llegar a ser una plataforma de apoyo al relato de historias; La Aplicación, siendo plataforma de creación y visualización de historias, la misma que permite al usuario descargar lo creado, expresarse de cualquier manera, ya sea mediante dibujos o fotos, dándoles el plus de agregar textos, íconos y en sí, convertir lo real en un “comic”, con el objetivo de ser dinámico para el lector; y Facebook, siendo una plataforma de publicación de historias donde el público llegue a interactuar a través de comentarios, críticas y difusión.

Dentro de la difusión de la plataforma, la idea más cercana a algo masiva sería obtener el apoyo de entidades gubernamentales, pues existen grandes programas para cuestiones entre las necesidades de los ecuatorianos, le defensa de derechos, la eliminación del maltrato en cuestiones legales, etc... en este caso tú sería un apoyo psicológico para aquellos quienes quieren dar su primer paso hacia la expresión de su situación, de tal manera ser un incentivo para la denuncia pública y por consiguiente legal al tener el apoyo de muchos a través de comentarios y críticas en redes como Facebook.

Dentro de la estrategia de comunicación, a futuro cuando la marca y la plataforma se encuentre posicionada o como forma de llegar a esta meta, se plantea eventos donde hombre y mujeres puedan asistir a conversatorios participativos, donde existan juegos y dinámicas para que el público pueda contar sus anécdotas, situaciones, su sentir y su pensar. De esta forma se llevaría a cabo las aplicaciones y publicidad planteadas en la investigación como parte del sistema - producto y marca.

La idea, es que tanto hombre como mujeres lleguen a un espacio donde no exista vergüenza, miedo y el silencio no sea algo permitido. Ser una participación, en un juego de mesa donde se pueda intercambiar preguntar y dialogar por un acuerdo. Esta estrategia se desarrollaría por medio de medios publicitarios con piezas como: flyers, campañas junto a instituciones gubernamentales, junto a profesionales en cuestiones psicológicas y coaching de

superación, siendo vías correctas para pasar a un paso más extenso, la eliminación de la problemática.

6.3. Funcionalidad del prototipo:

En este paso, se optó por una pregunta principal para comenzar, ¿La marca es identificable para el campo a referirse?

"En este caso, considero que al identificarse con la expresión debería ser algo más personal, como un pronombre, por ejemplo, lo que funciona como un nombre corto y no tan cursi" (Saltos, E: 2017)

"Quisiera que sea algo más cercano que el de un talento, como algo semejante a una descripción de ti mismo" (Rojas, A: 2017)

De esta forma, se procedió a grandes cambios en la aplicación llegando a un prototipo final, en donde se proporcione un espacio libre de expresión para cada persona, considerando una aplicación o plataforma móvil que no se ha dado y no existe, sea un reto grande para poder seguir ampliando el campo de opciones al hombre y la mujer.

6.4. Pruebas de prototipo final

Después de varias pruebas de prototipos, alrededor de varios cambios se pudo llegar a cumplir y reflejar un resultado casi final de acuerdo al acogimiento del público objetivo. Se llegó a alcanzar un proceso de publicaciones de denuncias públicas a través del App por medio de Facebook como red social. Suprimiendo secciones antes propuestas, como Recomendaciones y aumentar opciones como "Términos y Condiciones", "Página para insertar un Hashtag o Etiqueta para hacer llegar los casos a instituciones" con el objetivo de poder

informar sobre la situación del país en los términos y conceptos por los que se representa, “Maltrato”, “Discriminación” y “Sexismo”.

De tal manera, que el prototipo casi final resultó ser expuesto como un sistema de taller de identificación y reubicación del público objetivo, así:

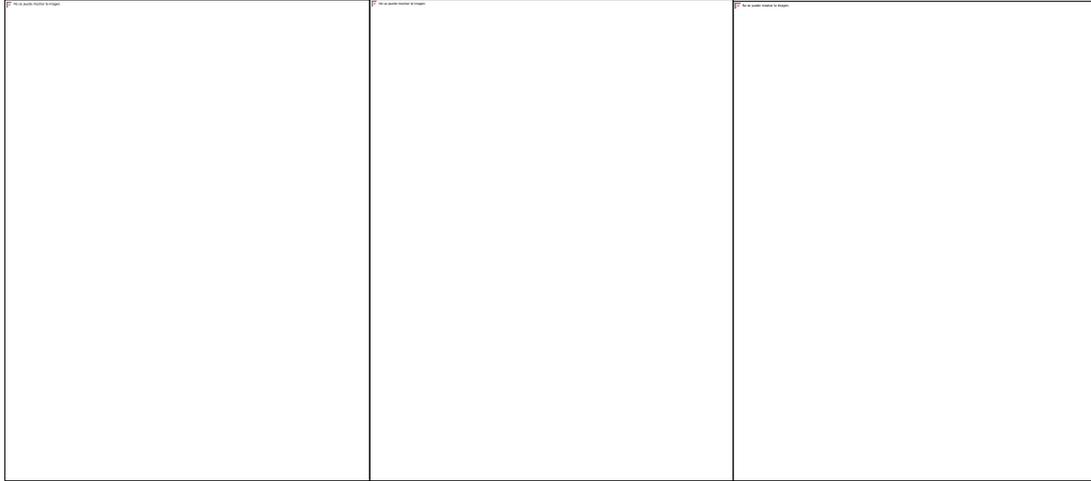


Gráfico 66-pruebas

Gráfico 67-pruebas

Gráfico 68-pruebas

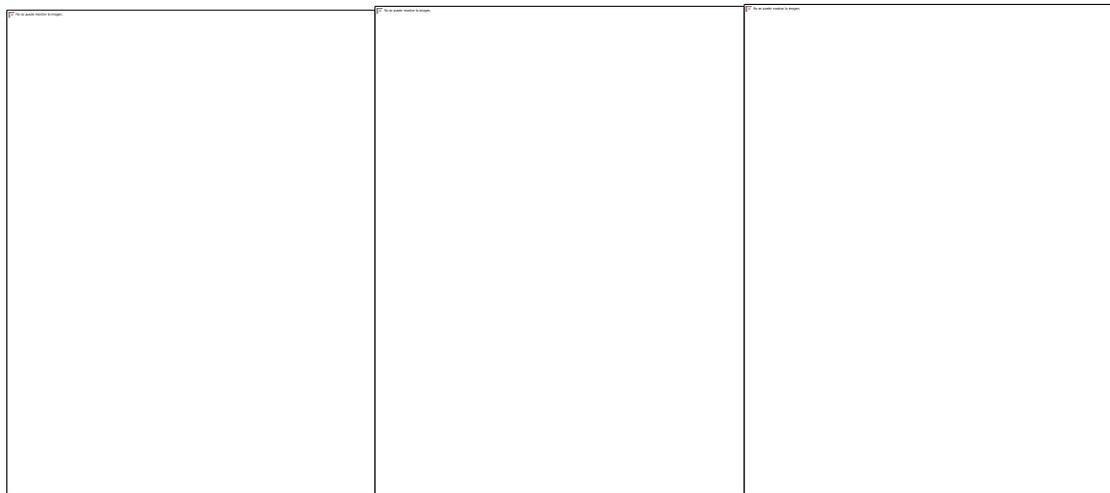


Gráfico 69-pruebas

Gráfico 70-pruebas

Gráfico 71-pruebas

7. CONCLUSIONES

Para concluir, se puede decir que la problemática ha sido comprobada y la misma ha dado pruebas de que existe en los hombres y las mujeres en distintas situaciones, discriminación, maltrato y sexismo; pues la sociedad desde generaciones anteriores ha crecido apegada a ideologías erróneas las mismas que han formado una línea de vida donde se juzga lo bueno y lo malo.

Sin embargo, el propósito de esta investigación y proyecto como ya se ha dicho es empezar a eliminar situaciones que han llegado a ser calladas por evitar un enfrentamiento de algún problema, por sellar algo que pasó pero que no ha sanado. De esta forma “Tú” se convierte en una plataforma que no solo busca brindar un espacio de expresión, sino ser la iniciativa y método para la consciencia de aquellos quienes están afectando el convivir de una persona, su sentir y por ende su mentalidad.

Se busca valorar cualidades de una mujer y de un hombre, no como objeto que no piensa sino como un ser humano autónomo libre.

Después de toda la investigación, la participación con el público del proyecto, la interacción que se tomó con ciertos grupos focales, entrevistas y demás, no queda duda que la problemática tratada está muy presente en la sociedad, y que, con paciencia, entendimiento y tiempo, esto puede tomar otro rumbo. La libertad, el respeto de los derechos y confianza son tres valores que merece una sociedad para poder reducir la violencia, denigración, manipulación y evitar el silencio en el país.

La plataforma desarrollada a través de un gran proceso de integración con el público ha sido merecedora de ser un vocero de la libre expresión, donde además de ser un incentivo en este sentido, también llega a objetivos grandes, como es el de convertir a una sociedad no

realista a lo contrario, pues podemos concluir que la violencia de género va de la mano con las consecuencias en situaciones de discriminación, maltrato y sexismo hacia el ser humano.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Breyer, G. (2002). *Heurística del Diseño. El diseño como acto psíquico*. Ediciones Fadu: Buenos Aires.
- Bourdieu, P. (2000). *La Dominación Masculina*. Madrid: Alianza.
- Burgos, M (S/F). La mujer calladita se ve más bonita: *Ideología y género en los refranes*
 Recuperado el 27 de febrero de 2016 desde
http://www.manuelburgos.com/Manuel_Burgos/INTERESES_files/la%20mujer%20calladita%20se%20ve%20mas%20bonita.pdf
- Bollosapiens. (2013). La cosificación sexual. *Orbita diversa*. Recuperado el 14 de marzo de 2016 desde <https://orbitadiversa.wordpress.com/2013/01/28/cosificacion-sexual/>
- Chen. P., Ronghuai, H. (s/f). Design thinking in App inventor game design and development: A case study. *Emergence of Design Thinking*. Emergence of Design Thinking. Pp. 1-2.
- Cuzme, A. (2009). Rock y vestimenta. *Ciudad Hecatombe*. Recuperado el 16 de marzo de 2016 desde <http://ciudadhecatombe.blogspot.com/2009/10/rock-y-vestimenta.html>
- Díaz, R. (2006). Poder y Resistencia en Michel Foucault. *Tabula Rasa*, 105-122.
- Ecuarock. (2016). La primera página de rock en el Ecuador. Recuperado el 27 de febrero de 2016 desde <https://thefaustorocksyeah.wordpress.com/category/fausto-ribadeneira/>
- Frith, S. (1999). La constitución de la música rock como industria transnacional. *Las culturas del rock*. Madrid, Pretextos y Fundación Bancaja, pp. 13-30.
- Foucault, M. (2006). *Historia de la Sexualidad Vol. I: La Voluntad del Saber*. Madrid: Siglo XXI.

- Gallegos, J. (1999). Las culturas del Rock. *El Cultural*. Recuperado el 24 de febrero de 2016 desde <http://www.elcultural.com/revista/letras/Las-culturas-del-rock/14445>
- García, M. (2009). Retrato de la mujer como objeto sexual en el cómic. *La violencia de género en el mundo del cómic*. Universidad de Cádiz. Cádiz: Imprintta.
- García, R. (s/f). Cuestionario a compositoras sobre la música. *Visiones sonoras: entrevistas con compositores, solistas y directores*. Recuperado el 17 de marzo de 2016 desde <https://books.google.com.ec/booksid=3EEUrqUY478C&pg=PA65&lpg=PA65&dq=l+mujer+i+instrumentista+y+solista+diferencias&source>
- Glenn C. Altschuler. (2003). All Shook Up. Brown - Eyed Handsome Man. Chapter #2. Published by Oxford University Press.
- Hallock, J. (2003). La verdad de los colores por género. *Predro*. Recuperado el 19 de marzo de 2016 desde <http://www.paredro.com/la-verdad-sobre-los-colores-por-genero/>
- McCloud, S. (1993). Understanding Comics. *The invisible art*. William Morrow Paperbacks. Pp. 125
- Maldonado, M. (2003). A propósito de la Dominación Masculina de Pierre Bourdieu. *Revista Sociedad y Economía*, 69-74.
- Martínez, D (2014) “Música, imagen y sexualidad: el reggaetón y las asimetrías de género”. *Cotidiano Revista de la Realidad Mexicana*. Jul/ago2014, Vol. 29 Issue 186, p63-67. 5p.
Recuperado el 17 de abril de 2016 desde <http://web.b.ebscohost.com.ezbiblio.usfq.edu.ec/ehost/detail/detailsid=e47ab34a51754d3ebc9cd5f838bbac2a%40sessionmgr112&vid=0&hid=116&bdata=Jmxhbmc9ZXMmc210ZT11aG9zdCsaXZI#AN=97230277&db=a9h>
- Meirelles, I. (2013). Design for information. USA: Rockport Publishers.

- Molina, H. (s/f). Dio malocchio. *Youtube*. Recuperado el 17 de marzo de 2016 desde <https://www.youtube.com/watch?v=h13puAm1kR0>
- Ramos, P. (2011). Estudio de la discriminación de género en el campo musical. *Universidad de la Rioja*. Extraído el 5 de mayo de 2017 desde [https://www.unirioja.es/apnoticias/servlet/Noticias](https://www.unirioja.es/apnoticias/servlet/Noticias?codnot=2464&accion=detnot)
- Santillán, A., Ramírez, J. (2003). Consumos culturales urbanos. *El caso de la tecnocumbia en Quito*. Pp. 48 - 53.
- Sepúlveda, P. (2009). ¿Qué es la violencia de género?. *La violencia de género en el mundo del cómic*. Universidad de Cádiz. Cádiz: Imprintta.
- Troya, D. (2008). Las estéticas lúdicas de la tecnocumbia. *Programa de Maestría en Estudios de la Cultura*. Quito-Ecuador. Pd. 49- 58.
- Viteri, J. (2011). Hardcore y metal en Quito en el siglo XXI. Ediciones Abya-Yala. La Flacso, Sede Ecuador.
- Unda, René (2009), “Formas asociativas juveniles y sistema político: principales resultados de la investigación en la ciudad de Quito” En: Colombia. 2009. Evento: Seminario culturas juveniles y condición juvenil en el contexto latinoamericano.
- Universidad de Rioja. (2011). Estudio sobre la discriminación de género en la música. Extraído el 15 de octubre de 2017 desde <https://www.unirioja.es/apnoticias/servlet/Noticias?codnot=2464&accion=detnot>
- Watzlawick, P., Helmick Beavin, J., & Jackson, D. D. (1985). Teoría de la comunicación humana: Interacciones, patologías y paradojas. Barcelona: Editorial Herder.
- Zizek, S. (2013). *Sobre la Violencia: Seis Reflexiones Marginales*. Barcelona: Austral.

8.1. Entrevistas:

Alejandra González. (2017). Testeo del prototipo. Entrevista personal.

Alberto Santillán. (2017). Testeo del prototipo. Entrevista personal.

Ana Lucía Pizarro. (2017). Padres de familia, diálogo. Entrevista personal.

Andrea Rojas. (2017). Testeo del prototipo. Entrevista personal.

Carolina Endara. (2017). Testeo del prototipo. Entrevista personal.

Diego Santos. (2017). Testeo del prototipo. Entrevista personal.

Daniela Barra. (2017). Asesoría para el desarrollo del proyecto. Entrevista personal.

Juan Pablo Viteri. (2017). Hardcore y metal en Quito del siglo XXI. Entrevista personal.

Pablo Román. (2017). Padre de familia, diálogo. Entrevista personal.

Romina Saltos. (2017). Bandas musicales, experiencia. Entrevista personal.

Santiago Abad. (2017). discriminación a la mujer en la música. Entrevista personal.

Santiago Castellanos. (2017). Origen y ejemplos de discriminación a la mujer. Entrevista personal.

Valeria Cano. (2017). Bandas musicales, vocalista. Entrevista personal.

9. ANEXOS

9.1. Testeos:



Gráfico 72- pruebas

Gráfico 73- pruebas

Gráfico 74- pruebas



Gráfico 75- pruebas

Gráfico 76- pruebas

Gráfico 77- pruebas

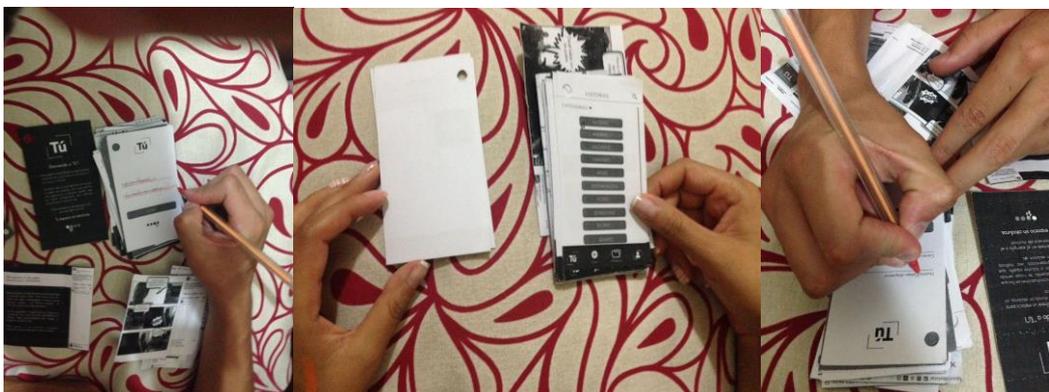


Gráfico 78- pruebas

Gráfico 79- pruebas

Gráfico 80- pruebas

9.2. Plataforma Web:

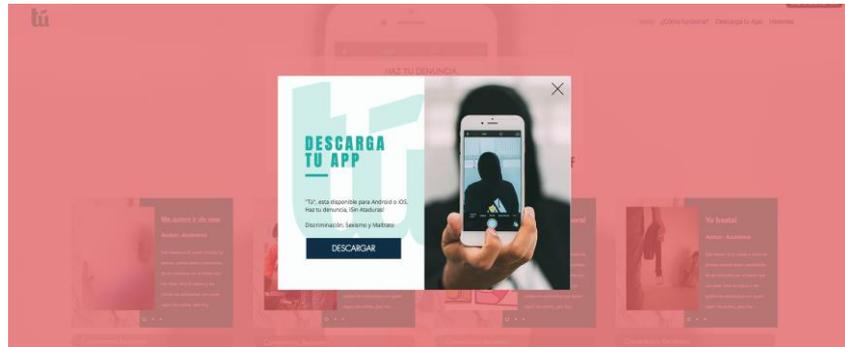


Gráfico 81-página web

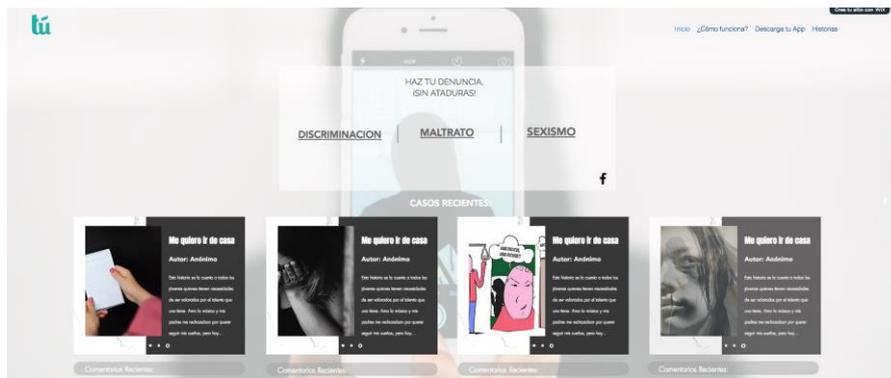


Gráfico 82-página web



Gráfico 83-página web



Gráfico 84-página web



Gráfico 85-página web

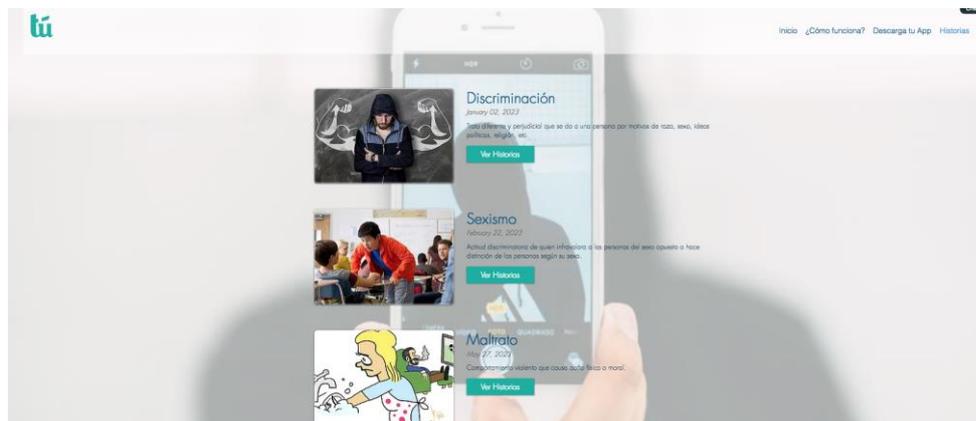


Gráfico 86-página web

9.2. Aplicaciones:

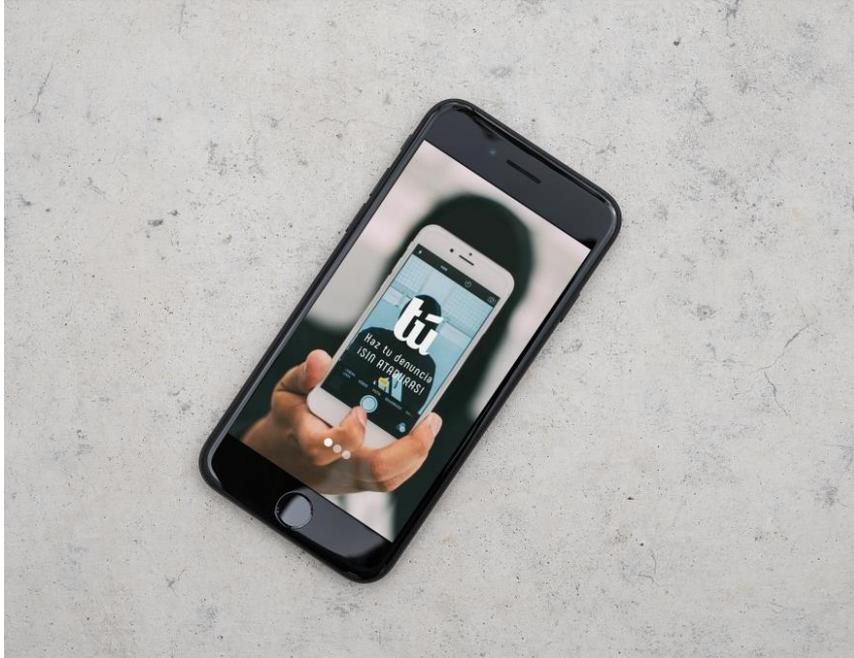


Gráfico 87-aplicaciones



Gráfico 88-aplicaciones

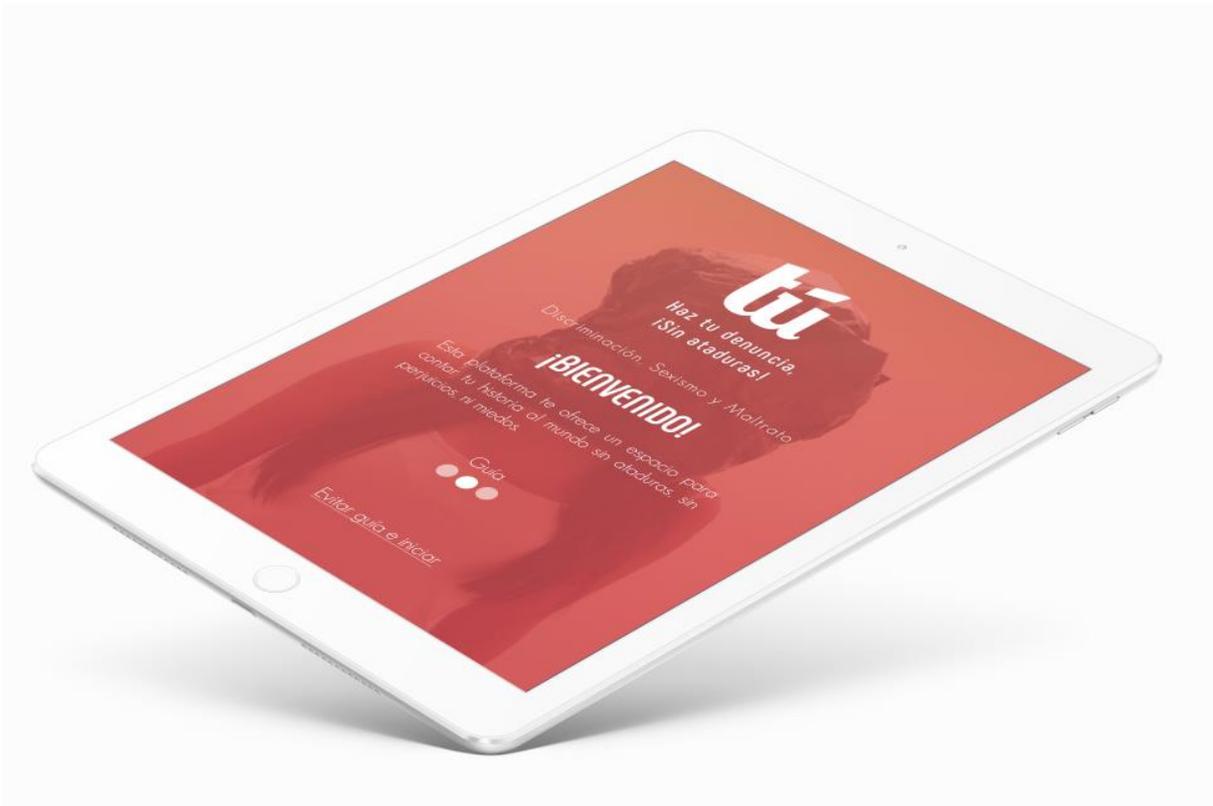


Gráfico 89-aplicaciones



Gráfico 90-aplicaciones