



Sin género, solo el amor

**Aporte a la prevención primaria de la violencia emocional
entre parejas para jóvenes entre 14 y 17 años de colegios
de Engativá desde el Diseño Digital y Multimedia**

Proyecto de Grado
Daniela González Choque

Bogotá D. C., 2021

Sin género, solo el amor

Aporte a la prevención primaria de la violencia emocional entre parejas para jóvenes entre 14 y 17 años de colegios de Engativá desde el Diseño Digital y Multimedia

Proyecto de grado presentado como requisito parcial para optar al título de:

Diseñador Digital y Multimedia

Director (a):

Luis Alberto Lesmes Sáenz

Línea(s) de énfasis:

Tecnologías para producción multimedia

Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca
Facultad de Ingeniería y Arquitectura
Programa de Diseño Digital y Multimedia
Bogotá D. C., 2021

Dedicatoria

A los profesores de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca que me ayudaron a formarme profesional y personalmente, especialmente a los profesores que han estado desde el comienzo de mi carrera y han sido un apoyo significativo para este proceso; como lo son el profesor Freddy Chacón Chacón por darme una nueva oportunidad, la profesora Claudia Marsella Molina Dorado por hacerme mejor profesional y al profesor Fernando Torres por ser un excelente docente y persona.

Agradecimientos

Agradecimiento profundo a mi familia, en especial a mi padre Nelson González Velásquez quien ha luchado por mí y mis hermanos toda nuestra vida, a mi madre Mónica Choque Molano quien me ha dado su apoyo y amor incondicional, ha escuchado cada parte de mi proyecto y me ha ayudado a nutrirlo, a mi pareja Andrea Niño Monroy y a mi mejor amigo Juan David Cuellar por siempre alentarme a ser mejor y levantarme en los momentos difíciles.

Porque sin ustedes no sería la persona que soy hoy, es por esto que plasmo sus nombres en este trabajo, gracias a que han sido quienes de una u otra manera han contribuido a que yo me convierta en una diseñadora digital y multimedia.

*“Disfruta la experiencia de vivir, solamente ama, ríe, llora,
experimenta y aprende”
Daniela González Choque*

Resumen

“Sin género solo el amor” es un proyecto que busca aportar a la prevención primaria de la violencia emocional entre parejas desde el diseño digital y multimedia, esto debido a que hace parte de un problema social denominado violencia de género que afecta de forma determinante a la familia, la comunidad y la economía por lo que mediante el uso de la metodología proyectual de Bruno Munari se busca desarrollar el proyecto gracias a cuatro fases, en la primera denominada “identificación” se encuentran las características, causas, consecuencias y posibles soluciones de la violencia emocional en la pareja, por la cual se establece el plan de prevención de la violencia en el noviazgo como una fuente fundamental para la investigación, lo anterior abre paso a la fase de “ideación” que junto con el plan de prevención y referentes de diseño permiten proyectar y crear un videojuego de realidad Aumentada con el objetivo de fomentar el trabajo en equipo, el dialogo, el pensamiento crítico y crear situaciones de comunicación y relación alrededor del tema de la violencia emocional en la pareja, con lo cual se pasa a la fase de “comprobación” en la que realizan diversos testeos con individuos y grupos de estudiantes de colegios donde se establece la importancia de crear instructivos para tecnologías como la realidad aumentada y visibiliza el desconocimiento de las diversas formas de manifestación de la violencia en la pareja; además, durante el contacto con la institución educativa religiosa se encuentra que la palabra “género” es relacionada con la comunidad LGBTIQ (identidad de género).

Palabras clave: Violencia de género, abuso emocional, violencia en la pareja, experiencia multimedia, prevención de la violencia.

Línea(s) de profundización:

Tecnologías para producción multimedia.

Abstract

“No gender, only love” is a project that seeks to contribute to the primary prevention of emotional violence between couples throughout digital and multimedia design. This, because it is part of a social problem called “gender violence” that decisively affects the family, the community and the economy. Through Bruno Munari's project methodology, this project seeks to develop in four phases. The first one called "identification", these are the characteristics, causes, consequences and possible solutions of emotional violence in a couple. This leads us to the plan for the “prevention of dating violence” as a fundamental source for research. Next, opens the way to the "ideation phase” that together with the “prevention of dating violence plan” and design references allow to project and create an augmented reality video game with the aim of promoting teamwork, dialogue, critical thinking and creating situations for communications and relationship evaluations around the issue of emotional violence in couples. Then, this leads to the “verification” phase in which multiple tests take place in with individuals and groups of high school students where the importance of creating instructions is established for technologies such as augmented reality and makes visible the ignorance of the various forms of manifestation of violence in couples; Furthermore, during contact with the religious educational institution, it is found that the word “gender” is related to the LGBTIQ community (gender identity).

Keywords: Gender Violence., Emotional Abuse., Social Constructions., Multimedia Experience., Violence Prevention.

Research lines:

Technologies for multimedia production

Tabla de contenido

Aval del Proyecto	5
Dedicatoria.....	9
Agradecimientos	11
Abstract.....	17
Tabla de contenido	19
Listado de figuras	24
Listado de tablas.....	28
Listado de anexos.....	29
1. Formulación del proyecto	30
1.1 Introducción	30
1.2 Justificación	31
1.3 Definición del problema	36
1.4 Hipótesis de la investigación	38
1.4.1 <i>Hipótesis explicativa</i>	38
1.4.1 <i>Hipótesis propositiva</i>	39
1.5 Objetivos	39
1.5.1 <i>Objetivo general</i>	40
1.5.2 <i>Objetivos específicos</i>	40

1.6 Planteamiento metodológico	40
1.6.1 Identificación.....	42
1.6.2 Ideación	45
1.6.3 Creación	47
1.6.4 Comprobación	48
1.7 Alcances y limitaciones	50
1.7.1 Alcances	50
1.7.2 Limitaciones.....	50
2. Base teórica del proyecto	51
2.1 Marco referencial	51
2.1.1 Antecedentes.....	51
2.1.2 Marco teórico contextual	52
2.1.3 Marco teórico disciplinar.....	63
2.1.4 Marco conceptual	74
2.1.5 Marco institucional.....	77
2.1.6 Marco legal	78
2.2 Estado del arte.....	83
2.2.1 Love is respect.org	84
2.2.2 Chuka rompe el silencio	90
2.2.2 La desigualdad es real	102

2.4 Caracterización de usuario	106
3. Desarrollo de la metodología, análisis y presentación de resultados	114
3.1 Criterios de diseño	114
3.1.1 <i>Árbol de objetivos de diseño</i>	114
3.1.2 <i>Requerimientos y determinantes de diseño</i>	116
3.2 Hipótesis de producto	119
3.3 Desarrollo y análisis Etapa de Identificación	120
3.3.1 <i>Definición del problema</i>	120
3.3.2 <i>Elementos del problema</i>	121
3.3.3 <i>Recopilación de datos</i>	121
3.4 Desarrollo y análisis Etapa de Ideación	121
3.4.1 <i>Análisis de datos</i>	121
3.4.2 <i>Creatividad</i>	121
3.4.3 <i>Materiales / tecnología</i>	123
3.4.4 <i>Experimentación</i>	124
3.5 Desarrollo y análisis Etapa de Creación	127
3.5.1 <i>Modelos</i>	127
3.6 Desarrollo y análisis Etapa de Comprobación	130
3.6.1 <i>Verificación</i>	130

3.6.1 Solución	131
3.7 Resultados de los testeos	131
3.7.1 Primer testeo	131
3.7.2 Segundo testeo.....	147
3.7.3 Tercer testeo.....	161
3.8 Prestaciones del producto	176
3.8.1 Aspectos morfológicos	176
3.8.2 Aspectos técnico-funcionales	182
3.8.3 Aspectos de usabilidad.....	185
4. Conclusiones	186
4.1 Conclusiones	186
4.2 Estrategia de mercado.....	188
4.2.1 Segmentos de cliente	189
4.2.2 Propuesta de valor.....	190
4.2.3 Canales.....	190
4.2.4 Relaciones con los clientes	191
4.2.5 Fuentes de ingresos	191
4.2.6 Actividades clave	191
4.2.7 Recursos clave	193
4.2.8 Socios clave.....	193

4.2.9 Estructura de costes	194
4.3 Consideraciones	195
Referencias.....	197
Anexos	202

Listado de figuras

Figura 1.....	34
Figura 2.....	35
Figura 3.....	41
Figura 4.....	43
Figura 5.....	44
Figura 6.....	46
Figura 7.....	49
Figura 8	58
Figura 9.....	71
Figura 10.....	72
Figura 11.....	74
Figura 12.....	85
Figura 13.....	86
Figura 14.....	87
Figura 15.....	88
Figura 16.....	89
Figura 17.....	92
Figura 18.....	94
Figura 19.....	95
Figura 20.....	96
Figura 21.....	96
Figura 22.....	97
Figura 23.....	98
Figura 24.....	99

Figura 25.....	99
Figura 26.....	100
Figura 27.....	101
Figura 28.....	101
Figura 29.....	103
Figura 30.....	104
Figura 31.....	105
Figura 32.....	107
Figura 33.....	110
Figura 34.....	111
Figura 35.....	112
Figura 36.....	112
Figura 37.....	115
Figura 38.....	119
Figura 39.....	124
Figura 40.....	126
Figura 41.....	127
Figura 42.....	129
Figura 43.....	130
Figura 44.....	132
Figura 45.....	133
Figura 46.....	134
Figura 47.....	135
Figura 48.....	136
Figura 49.....	137
Figura 50.....	138

Figura 51.....	139
Figura 52.....	140
Figura 53.....	141
Figura 54.....	142
Figura 55.....	143
Figura 56.....	144
Figura 57.....	145
Figura 58.....	148
Figura 59.....	149
Figura 60.....	151
Figura 61.....	151
Figura 62.....	152
Figura 63.....	153
Figura 64.....	155
Figura 65.....	156
Figura 66.....	156
Figura 67.....	159
Figura 68.....	162
Figura 69.....	162
Figura 70.....	163
Figura 71.....	163
Figura 72.....	164
Figura 73.....	165
Figura 74.....	165
Figura 75.....	167
Figura 76.....	167

Figura 77.....	168
Figura 78.....	169
Figura 79.....	170
Figura 80.....	171
Figura 81.....	172
Figura 82.....	172
Figura 83.....	174
Figura 84.....	177
Figura 85.....	177
Figura 86.....	178
Figura 87.....	180
Figura 88.....	181
Figura 89.....	181
Figura 90.....	183
Figura 91.....	184
Figura 92.....	188
Figura 93.....	189

Listado de tablas

Tabla 1	56
Tabla 2	70
Tabla 3	74
Tabla 4	109
Tabla 5	117
Tabla 6	194

Listado de anexos

Anexo A Portafolio	202
Anexo B Diseño de historia y niveles de juego	202
Anexo C Diseño de navegación	202
Anexo D Protocolos de testeos	202
Anexo E Encuestas de testeos.....	202
Anexo F Grabaciones de testeos	202
Anexo G Prototipos de testeos	203

1. Formulación del proyecto

1.1 Introducción

La violencia entre parejas hace parte de la violencia de género, que se nutre principalmente de estereotipos socioculturales respecto a los roles que debe cumplir cada uno, fomentando la desigualdad entre estos; esta se manifiesta en diversos contextos como lo son la familia, el trabajo, la educación y el espacio público los que a su vez permiten, fomentan, y normalizan actos violentos.

Teniendo en cuenta lo anterior y entendiendo que las mayores fuentes de socialización incluyen a la familia, la escuela y los medios, sabiendo también que la función de la escuela es la de transmitir a cada generación saberes y valores las psicólogas Muñoz, González y Fernández (2015) comentan que se ha definido la necesidad de actuar desde la prevención primaria influyendo sobre poblaciones de jóvenes retrasando o evitando el inicio de la violencia.

Por esta razón se toma su diseño de un plan de prevención de la violencia en el noviazgo que tiene como pilar fundamental la transmisión de conocimientos, habilidades y valores para ser implementado en contextos escolares. Aunque este plan trata las diferentes manifestaciones de la violencia en la pareja, se considera relevante tratar específicamente la violencia emocional debido a que es la primera forma en la que la violencia entre pareja se manifiesta y que es la más difícil de identificar.

Por lo tanto, desde el diseño digital y multimedia se busca la

manera de implementar tecnologías que permitan llevar a cabo el desarrollo de dicho plan, ideando instrumentos multimediales que aporten a la prevención primaria de la violencia emocional entre parejas.

Por otra parte, para poder abordar la investigación desde el diseño digital y multimedia se establece la metodología proyectual de Bruno Munari debido a que se trata de una metodología de diseño, esta consta de 10 puntos que en este caso se reparten agrupándose en 4 fases; identificación, ideación, creación y comprobación con el fin de desarrollarla para cumplir con los objetivos del proyecto.

En consideración a lo anterior, este documento expone el proceso de diseño del proyecto de grado “Sin género, solo el amor” que da como resultado la construcción de una aplicación móvil que informa y educa a los jóvenes entre 14 y 17 años de colegios de la localidad de Engativá respecto a la violencia emocional entre parejas.

1.2 Justificación

La violencia de género se define como un problema social gracias a que este tipo de violencia fomentan la desigualdad entre los géneros, es un fenómeno mundial que afecta especialmente a niñas y mujeres, aunque nadie está exento de sufrirla, además sus manifestaciones van en contra de los derechos humanos, “La igualdad entre los géneros no es solo un derecho humano fundamental, sino la base necesaria para conseguir un mundo pacífico, próspero y sostenible” (ODS-ONU, 2015). Esto da cuenta de las consecuencias que tiene en

diferentes contextos, entre los cuales están la familia, la educación, el trabajo y el espacio público, a pesar de que se manifiesta en diversos contextos “en los últimos tiempos, la violencia doméstica se ha configurado como uno de los problemas más relevantes con que se enfrenta la sociedad de nuestros días, llegando a ser considerado un problema de salud pública.” (Muñoz, González & Fernández, 2015)

El panorama de esta problemática en Colombia según cifras de Medicina Legal y Ciencias Forenses en el boletín estadístico mensual del Centro de Referencia Nacional sobre Violencia (2021, p. 6) es que la violencia intrafamiliar es la segunda causa más común de lesiones no fatales, en el 2020 se presentaron 15.712 casos de los cuales el 76,7 % fueron hacia mujeres, además que 10.393 de estos se presentaron por violencia de pareja de los cuales el 85.5% de las víctimas fueron mujeres y entre enero y marzo del 2021 se han presentado 10.897 casos de los cuales el 77,7 % han sido hacia mujeres y que 7.115 de ellos han sido por violencia en la pareja de los cuales el 86,28 % de las víctimas son mujeres, lo que permite notar que las principales víctimas de violencia doméstica y de pareja son las mujeres además dentro de la violencia intrafamiliar la violencia de pareja es la responsable número uno de los casos y que las cifras del 2021 proyectan más casos que los presentados en el 2020.

Debe agregarse que estas mismas cifras revelan que Bogotá es la ciudad número uno en este tipo de casos teniendo 1.949 de violencia de pareja entre enero y marzo de 2021.

Las manifestaciones de la violencia doméstica pueden presentarse principalmente de las siguientes maneras, violencia

física, que se caracteriza por el contacto físico que busca lastimar, amenazar, asustar y controlar a la víctima; la violencia sexual que a través de violencia física o violencia emocional busca coaccionar a la víctima para tener relaciones sexuales y por último la violencia emocional que consiste en amenazas verbales o denigraciones que afectan el “self” del individuo.

Las consecuencias relacionadas a las manifestaciones de la violencia domestica afectan al individuo que la sufre en forma física, psicológica y social. Las que supone A pesar de que las consecuencias de la violencia física son más fáciles de identificar y documentar Linares comenta que el maltrato físico es solo la punta del iceberg, emergente de un maltrato psicológico diez veces (por así decir) más ancho y profundo (2006, p. 21), lo que indica que la primera manifestación de violencia en la pareja es la emocional y que esta abre paso a violencias más visibles y mortales como la física.

Un estudio realizado por la Universidad de los Andes a partir de la encuesta Barómetro de las Américas revelo que los colombianos tienen una mentalidad estancada con respecto a este problema.

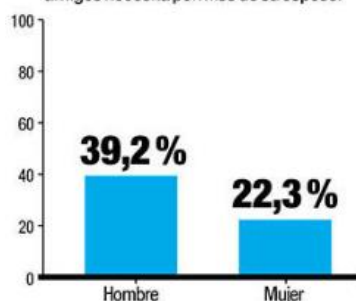
Aunque las cifras revelan que los discursos de género machistas están más presentes en los hombres, las mujeres no se quedan muy atrás, como se puede observar en la figura 1.

Esto es preocupante ya que “los discursos dominantes sobre el género que circulan en la sociedad están íntimamente relacionados con la ocurrencia de violencia en las relaciones de pareja.” (Tavernies, 2012, p.73)

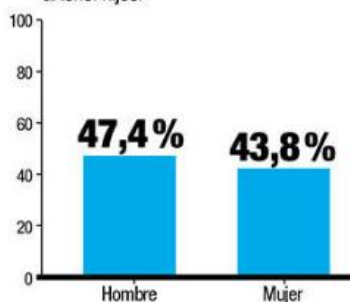
Figura 1

*Imaginarios machistas en Colombia***IMAGINARIO SOBRE DOMINACIÓN Y CONTROL DE LAS MUJERES**

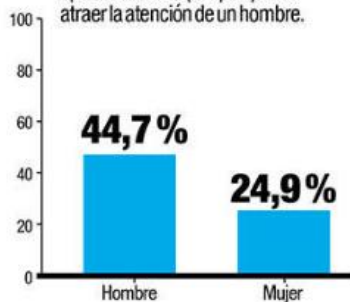
Porcentaje de acuerdo con que una mujer que desea visitar su familia o amigos necesita permiso de su esposo.

**IMAGINARIO SOBRE EL ROL DE LAS MUJERES**

Porcentaje de acuerdo con que una mujer solo puede sentirse realizada al tener hijos.

**IMAGINARIO SOBRE SUBVALORACIÓN DE LAS MUJERES**

Porcentaje de acuerdo con que la mujer se preocupa por la apariencia física porque quiere atraer la atención de un hombre.



Nota. Permite ver diferentes imaginarios relacionados a discursos machistas de las personas en Colombia diferenciando entre hombres y mujeres mostrando el porcentaje de aceptación por parte de cada uno. Fuente: Semana (2019).

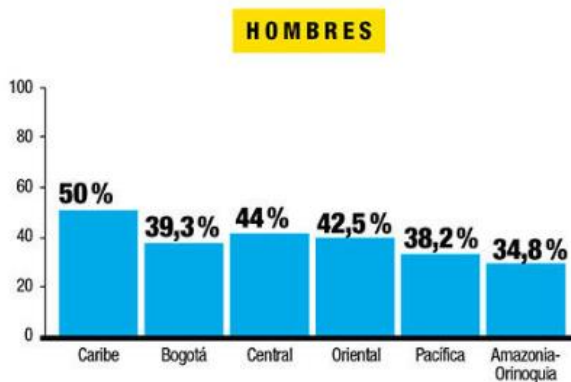
Esta situación es más alarmante en regiones como el caribe, aunque como se puede observar en la figura 2, el machismo en Bogotá el de otras regiones como la de Antioquia-Orinoquia y la región pacífica.

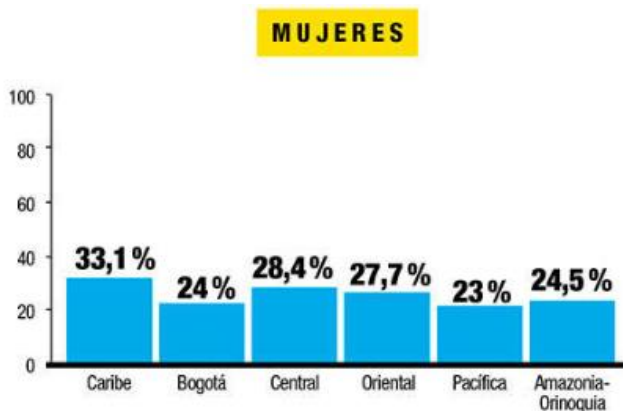
Figura 2

Imaginarios sobre la dominación y control de las mujeres por regiones

IMAGINARIO SOBRE DOMINACIÓN Y CONTROL DE LAS MUJERES

Porcentaje de acuerdo con que una mujer que desea visitar su familia o amigos necesita permiso de su esposo, según la región.





Nota. Evidencia aceptación por parte de ambos géneros con respecto a imaginarios machistas con base a su región. Fuente: Semana (2019).

Esto permite entender que la problemática de violencia en Colombia se ve respaldada por los imaginarios relacionados con el papel de los géneros en las relaciones los cuales se pueden transformar a través de la comunicación sobre el problema.

1.3 Definición del problema

La violencia de género consiste en actos violencia de una persona a otra influenciados por su género, estas puede desenvolverse en un aspecto físico, sexual y psicológico, este último está catalogado como Abuso Emocional, según Tavernies (2012) en su libro Abuso emocional en la pareja, el causante de este fenómeno es una relación entre dos personas, una que permite ser oprimida y otra con una

autopercepción de poder sobre la otra, también explica que esos comportamientos están en las personas por que existen imaginarios sociales que “facilitan, normalizan y justifican la violencia de género”(Tavernies, 2012).

Así que se puede asumir que las causas de la violencia de genero están totalmente relacionadas con las construcciones socioculturales (discursos de género) sobre el significado de los géneros y los roles que estos deben asumir y que, a pesar de ser consecuencias de un sistema machista son construcciones que se ubican en el interior de los individuos quienes al final son los que posibilitan, permiten, legitimizan y alimentan estas ideas.

Aunque el abuso emocional es mucho más sutil que el físico “sus efectos son aún más destructivos y devastadores” (Tavernies, 2012); ya que las formas en las que este se manifiesta son con descalificaciones, humillaciones y denigraciones y ya que sus efectos se ven directamente sobre el “Self” del agredido hace que sea mucho más difícil de identificar y demostrar por lo que muchas personas que se encuentran en este tipo de situaciones no denuncian a sus agresores.

Esto también ocurre debido a que según Tavernies:

El abuso emocional es de difícil reconocimiento, no únicamente por parte de la persona afectada y las personas de su entorno inmediato (familiares, amigos, etc.), sino también por parte de los profesionales involucrados (psicólogos, médicos, abogados, etc.). En muchos contextos no es considerado violencia, y al estar tácitamente aceptado

como legítima forma de estar en el mundo y de convivir con otros seres humanos, es normalizada. (2012, p. 45)

El análisis de los discursos constituye una manera de estudiar el conocimiento y la construcción de significados, permitiendo el reconocimiento de la violencia emocional entre parejas como un problema, por lo cual la prevención primaria toma un lugar importante para el análisis, siendo un mecanismo de educación que busca tratar con poblaciones en las que la violencia aún no se ha manifestado.

La pregunta que surge tras entender las causas del problema es: ¿De qué manera el diseño digital y multimedia puede aportar para la prevención primaria de la violencia emocional entre parejas?

1.4 Hipótesis de la investigación

Para la hipótesis de la investigación se plantean dos tipos de hipótesis, la primera es la explicativa que ayuda a entender la forma en la que se ve el problema y de qué manera se cree que se encontraría una solución a este; la segunda que es la propositiva, trata de exponer la posición desde el diseñador digital y multimedia para hallar la solución a este mismo problema.

1.4.1 Hipótesis explicativa

Los discursos de género machistas facilitan, fomentan, propician, normalizan y justifican relaciones de pareja con conductas violentas, entre ellas la violencia emocional la cual afecta psicológica, física y

socialmente a las víctimas de dicha violencia.

Al fomentar el análisis y la eliminación de los discursos existentes y la creación de nuevos se tendría como resultado relaciones de pareja sanas reflejándose en una mejor calidad de vida de todos los involucrados (integrantes de la relación, amigos y familia de ambas partes de la relación).

1.4.1 Hipótesis propositiva

La creación de una nueva experiencia permite interiorizar y afianzar mejor cualquier información, creencia y/o conducta y el diseño digital y multimedia aporta herramientas que otorgan una experiencia más interactiva y dinámica.

Por consiguiente, el abordaje desde esta disciplina mediante la creación de una experiencia multimedia permitirá integrar las fortalezas comunicativas e inmersivas de ambas logrando la deconstrucción de los discursos de género existentes y fomentando la creación de nuevos discursos con la ayuda de herramientas psicológicas.

1.5 Objetivos

A continuación, se expondrán los objetivos, el general que expone la razón general del proyecto y los específicos que dan a conocer los pasos que se pretenden dar para llegar a la solución del proyecto.

1.5.1 Objetivo general

Contribuir a la prevención primaria de la violencia emocional entre parejas en jóvenes entre 14 y 17 años, mediante una experiencia multimedia que promueva el conocimiento, habilidades y valores con el fin de propiciar el análisis crítico de discursos de género para romper patrones de abuso emocional entre parejas.

1.5.2 Objetivos específicos

- Identificar aquellos discursos dominantes que fomenten la violencia de género en relaciones de pareja.
- Identificar qué tipo de experiencias pueden hacer un cambio relevante en el comportamiento de las personas respecto a discursos de género.
- Crear una experiencia multimedia que permita el análisis crítico de discursos de género existentes e incentive la generación de nuevos discursos.
- Evaluar la eficiencia de la experiencia multimedia respecto al análisis de los discursos existentes y la generación de nuevos discursos.

1.6 Planteamiento metodológico

El enfoque de investigación planteado para este proyecto es mixto,

este consta de dos aspectos que se combinan, el cuantitativo y cualitativo. Se escoge este enfoque ya que cada uno de estos aspectos tiene fortalezas que se pueden combinar para minimizar sus debilidades y así la recolección de datos será más amplia, completa y compleja (Hernández, Fernández & Baptista, 2015).

Así mismo existen diferentes maneras de establecer la relación entre los datos, y la combinación de estos permite conocer y abordar el problema desde sus diferentes ángulos.

Según lo que explican Hernández, Fernández y Baptista (2015) se concluye que este enfoque es más flexible con el investigador lo que se ajusta a las necesidades de la investigación.

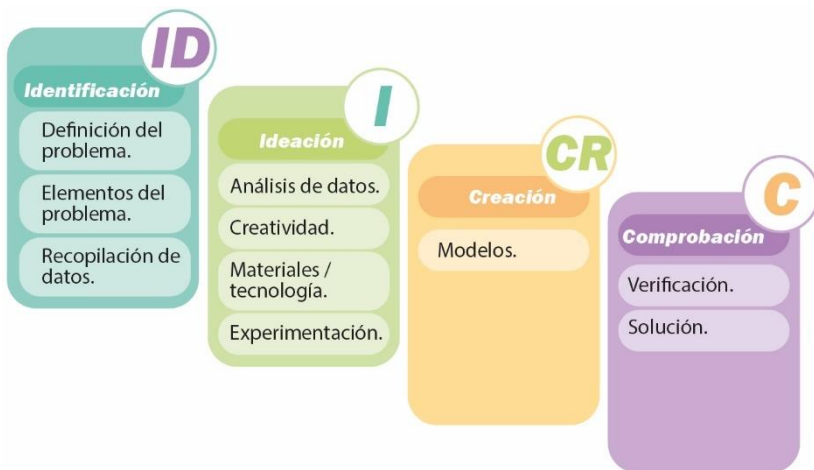
Ya que el objetivo de este proyecto es encontrar una solución desde el diseño, se plantea seguir los pasos de la metodología proyectual de Bruno Munari descritos en su libro *Cómo nacen los objetos* (1983) siendo esta metodología la base que se usa para el desarrollo de todo el proyecto; en algunas de las fases que describe Munari se quieren usar herramientas de Thinkers Co.

A pesar de que estos están enumerados la forma en la que se aborda no es lineal, se puede llegar a una etapa posterior y retroceder o trabajar en etapas de manera simultánea.

Munari (1983) desglosa su metodología en diez (10) pasos que se han repartido en cuatro etapas, identificación, ideación, creación y comprobación como se observa en la figura 3.

Figura 3

Diseño metodológico



Nota. Etapas y fases de la metodología. Fuente: Elaboración propia.

A continuación, se podrán observar cada una de las fases de Munari desglosadas en cada una de las etapas, así mismos las herramientas e instrumentos de recolección, análisis y desarrollo de los diversos tipos de información.

1.6.1 Identificación

1.6.1.1 Definición del problema. Lo primero que hay que hacer es definir el problema en su conjunto. Además de esto definir el tipo de solución que se le quiere dar, ya sea una solución provisional, definitiva, comercial, aproximada o imaginativa.

1.6.1.2 Elementos del problema. Luego definir el problema se busca descomponer el problema en sus elementos para poder

resolverlos.

1.6.1.3 Recopilación de datos. Esta fase se recompilan los datos, dejando de lado aquellos valores estéticos.

Además de los datos encontrados en la disciplina del diseño, psicología y sociología se quiere recopilar datos sobre el usuario. Para esto último se requiere usar herramientas proporcionadas por la comunidad de Thinkers Co centradas en conocer el usuario, su entorno y sus necesidades reales.

Además de usar las siguientes herramientas se plantea usar herramientas como encuesta estructurada, encuestas semiestructuradas o “charlas de tinto”.

1.6.1.3.1 Visita de campo. Esta herramienta solo se llevará a cabo si la situación de emergencia sanitaria cambia. Antes de realizar la visita se preparan hipótesis que se deseen comprobar, esta herramienta permitirá observar al usuario dentro de su entorno y todas las características que intervienen a través de la toma de notas y referencias visuales (figura 4).

Figura 4

Esquema visita de Campo

VISITA DE CAMPO. EXPLORAR/INVESTIGACIÓN

PROYECTO _____
 DISEÑADO POR _____
 VERSIÓN _____
 FECHA _____

ESCENARIO
 ¿Cuál es el escenario?
 Haz una breve descripción

OBJETIVO
 ¿qué quieres observar / aprender?

OBSERVACIONES

¿qué has descubierto que no supieras?

¿qué crees que te falta por descubrir?

¿qué te ha impactado?

Después de la Visita de Campo, ¿dónde te gustaría profundizar? ¿qué dudas te han quedado?

Diseñado por: Thinkers Co. ®
 "Democratizando la innovación para crear todo lo posible!"
 | Copyright © 2018 Pensadores de Ideas S.L. y/o sus afiliados. Todos los derechos reservados |

DESIGNPEDIA ThinkersCo®
 WWW.DESIGNPEDIA.INFO WWW.THINKERSCO.COM

Nota. Rediseño de plantilla. Fuente: Thinkersco.com (2020).

1.6.1.3.2 Persona. Esta permitirá analizar y empatizar con el usuario para obtener una visión más clara sobre el posible producto a realizar (figura 5).

Figura 5

Esquema tarjeta persona

Título proyecto **Fecha**
Diseñado por **Versión**

FOTO

Nombre:
Edad:
 ¿nuestro usuario es el típico?

Características demográficas / Comunidad
 ¿quien es la persona en la que más se apoya?
 ¿como es su familia?
 ¿cual es su trabajo?
 ¿cual es su nivel cultural?

N/M

Necesidades / Motivaciones
 ¿cuáles son sus Necesidades/motivaciones en el momento/escenario descrito?

M/E

Momento / Escenario
 ¿cuál es el Momento/ Escenario donde le situamos?

Nota. Rediseño de plantilla. Fuente: Elaboración propia con base en Thinkersco.com (2020).

1.6.2 Ideación

1.6.2.1 Análisis de datos. En este punto ya se tiene el material suficiente para comenzar a proyectar, la información recopilada debe ser analizada para ser abordada desde un punto de vista creativo, dejando de lado las ideas intuitivas que estén vinculadas a la “forma artístico-romántica de resolver un problema” (Munari, 1983).

Esta fase también permite proporcionar sugerencias sobre lo que no hay que hacer, sin olvidar mantener la creatividad en los

límites del problema.

1.6.2.1.1 Focus group. Para esta herramienta se deben preparar preguntas pertinentes para poder tener conclusiones respecto a diversos aspectos del producto, esta herramienta facilita evaluar y tener en conjunto observaciones deducidas de las respuestas del usuario (figura 6).

Figura 6

Esquema focus group.



Nota. Rediseño de plantilla. Fuente: Elaboración propia con base en Thinkersco.com (2020).

1.6.2.2 Creatividad. Esta debe tener en cuenta todas las

consideraciones que resultaron del análisis de datos.

1.6.2.3 Materiales / tecnología. Esto también dependerá de la recolección de datos y el análisis de ellos. Se requiere de la experimentación sobre que materiales y técnicas disponibles para el proyecto.

1.6.2.4 Experimentación. En este punto se requiere demostrar nuevos usos de los materiales y las tecnologías a través de la experimentación, evitando generar bocetos o dibujos que lleguen a definir una solución.

1.6.3 Creación

1.6.3.1 Modelos. Y hacer algún boceto para construir modelos parciales. Estos bocetos hechos a escala o a tamaño natural, pueden mostrarnos soluciones parciales de englobamiento de dos o más subproblemas.

Estos modelos deberán ser sometidos necesariamente a verificaciones de todo tipo para controlar su validez, para estos se usan herramientas brindadas por Thinkers Co.

1.6.3.1.1 Prototipos para mostrar. Un prototipo permitirá visualizar la idea lo más clara posible, este deberá adecuarse a las necesidades del proyecto, el prototipo podrá ser con imágenes, dibujos o videos, el prototipo podrá variar en las diferentes etapas del

proyecto.

1.6.3.1.2 Mock-Up. Ya que la probabilidad de que el producto que responda al problema sea una app, video juego o página web es necesario establecer esta herramienta como una de las más importantes para visualizar el diseño.

1.6.3.1.3 Modelos 3D. Si la solución que se plantee amerita objetos físicos, esta será una herramienta que permitirá la representación adecuada de los objetos diseñados para comprobar su eficiencia y pertinencia.

1.6.3.1.4 Prototipos funcional. Este tipo de prototipo se llevará a cabo luego de haber establecido que el prototipo para mostrar representaba la idea, el fin de este será testear su funcionalidad, comprobar si la idea es válida o si esta requiere modificaciones o mejoras.

1.6.4 Comprobación

1.6.4.1 Verificación. Estos modelos deberán ser sometidos necesariamente a verificaciones de todo tipo para controlar su validez.

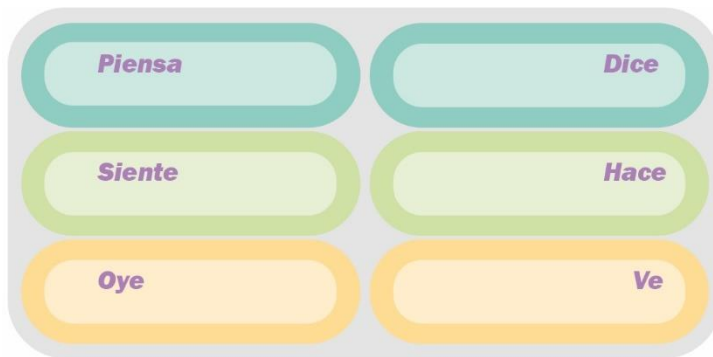
Para este objetivo se usará focus group para comprobar diferentes aspectos del producto y hacer cambios (figura 6).

1.6.3.1.4 Mapa de empatía. Este mapa permitirá entender el

punto de vista del usuario con respecto al problema que se plantea, este será el punto de partida para determinar la pertinencia y efectividad del producto. Usándolo después de presentar el producto a los usuarios (figura 7).

Figura 7

Esquema mapa de empatía



Nota. Rediseño de plantilla. Fuente: Elaboración propia con base en Thinkersco.com (2020).

1.6.4.2 Solución. La solución será el resultado del desarrollo de cada una de las fases que ideó Munari, esto será determinado luego de la verificación eficaz de la respuesta creativa.

Se tomarán todos los aspectos del producto final (físicos, visuales y de uso) y se establecerán como el resultado de la investigación.

1.7 Alcances y limitaciones

1.7.1 Alcances

- La investigación tendrá como resultado una experiencia multimedia dirigida a personas entre 14 y 17 años que les dará información respecto relaciones de pareja con violencia emocional.
- Comprobar la efectividad inmediata de los resultados de la investigación.

1.7.2 Limitaciones

- Acceso presencial a personas entre 14 y 17 años debido a la pandemia mundial.
- El tiempo del desarrollo y ejecución del producto es de solo seis meses a partir de enero del 2021.
- Comprobar la efectividad y la persistencia de la información a largo plazo.
- La experiencia multimedia puede ser netamente virtual mediada por el celular o computador.
- La investigación y desarrollo del proyecto no culminara con un prototipo de alta finalizado.
- Cuantificar a nivel local y nacional los resultados de la investigación.
- Testeos con una cantidad pequeña de personas.

Durante el proceso para el desarrollo del proyecto lo que más limitó el trabajo en este caso específico fue la disposición de la institución en la que se planteó desarrollar las actividades de testeo, ya que en principio por motivos de pandemia fue complicado contactar con los directivos, luego de lograr el contacto con la institución se complicó más ya que poder establecer contacto con los estudiantes que en este caso son el público objetivo fue más arduo ya que por ser menores de edad requería un permiso consentido por parte de los padres o tutores legales

2. Base teórica del proyecto

2.1 Marco referencial

2.1.1 Antecedentes

2.1.1.2 Línea del tiempo. Como ya se estableció en los apartados anteriores la violencia emocional o abuso emocional parte desde una problemática más grande denominada violencia de género, la existencia de este tipo de violencia data de los inicios de la civilización como la conocemos.

“En el año 400 a.c., las leyes de Bizancio (ciudad griega y capital de Tracia) establecieron que el marido era un dios, al cual la mujer debía adorar, esto la llevó a un status de inferioridad, en el cual no podía ni heredar ni recibir beneficio alguno.” (Cijanes,2020)

Alrededor del siglo VIII a.c. en la antigua Grecia había un grupo de hombres que exceptuaba a las mujeres, de manera que no podían participar en el poder político y se les hacía responder por los delitos de sus maridos. (Cijanes,2020)

Aunque esta problemática data de a.c. no es hasta el siglo XIX que los gobiernos deciden tomar acciones.

En 1980 durante la segunda conferencia de las naciones unidas se estableció la Ley orgánica sobre el derecho de las mujeres sobre una vida libre de violencia, sacando a la luz esta problemática que se consideraba algo de la vida privada.

Mas tarde en 1982 El consejo económico social de las naciones unidas declaro que la violencia contra la mujer también era un delito.

A continuación, en 1985 durante la tercera Conferencia Internacional sobre la Mujer de las Naciones Unidas se estableció que la violencia contra la mujer era un obstáculo para la paz, desde entonces se exige a los gobiernos conciencia sobre este fenómeno social.

Desde 1995 se adopta la Convención Interamericana para prevenir, sancionar y eliminar la violencia contra la mujer.

2.1.2 Marco teórico contextual

2.1.2.1 Violencia de género. La violencia de género se define como cualquier acción o conducta que se puede manifestar de tres maneras, física, sexual y emocional o psicológica, es una

problemática que se da en muchas partes del mundo y Colombia no es la excepción, aunque la violencia de género no es un fenómeno “satánico, animal ni masculino, sino se trata de un fenómeno humano”(Inares, 2002) de (p. 14) este tipo de violencia se puede dar hacia cualquier género **Javier Urrea Portillo** afirma que “Una mujer, por el hecho de serlo, se convierte en víctima potencial”.

Según ONU mujeres (2016) es uno de los principales obstáculos que enfrentan las mujeres en este país para “el goce efectivo de sus derechos”. Aunque las cifras de INMLCF (2015) indican que entre el 2005 y el 2014 se atendieron 528.747 personas por denuncias de maltrato de su pareja o expareja y que de estas el 85% fueron mujeres, no es un problema que afecte únicamente al género femenino ya que el 15% restante equivale a 79.312 personas que también importan en esta problemática.

La socióloga Hernández Iyamira en su libro Violencia de género una mirada desde la sociología expresa que “La violencia implica la imposición del poder de quien la ejerce para regular la conducta de quien es objeto de dicha acción y omisión.” (pa 12) y lo que en extensas palabras regala Taverniers, k, el abuso emocional entre parejas existen a partir de la construcción social sobre el género y sus papeles, en las cuales existe una relación de poder y opresión, normalmente asociando la masculinidad a el poder y la feminidad a la opresión, con esto se puede decir que la violencia de género está sumamente relacionada con el abuso emocional que se da en las relaciones de pareja.

Hernández (2014) regala una mirada más amplia sobre este

tema que ella proclama como un paradigma sobre el cual el lector debe reflexionar y ampliar sus concepciones. Afirma que este es un problema social que parte desde el núcleo familiar en donde se “transmiten patrones de comportamiento sobre el significado de ser hombre y mujer, en los que se incluye el dominio masculino sobre el femenino” (Hernández, 2014).

Hernández (2014) también recalca que la “violencia es una conducta humana aprendida que se refuerza en la experiencia práctica cotidiana y se inserta en un contexto sociohistórico determinado” y que el ser humano no es biológicamente violento, lo que dice es que estas conductas pueden cambiarse, porque no son propias de la naturaleza humana y parte de las experiencias transmitidas, pero Javier Urra Portillo no lo atribuye únicamente a factores socio-culturales sino a los individuales, así mismo Hernández (2015) dice que “es preciso indignarse ante la tremenda injusticia que acompaña a la violencia de género, y es imprescindible ejercer acciones para detenerla”, ambos se respaldan en la idea de que debe haber un enfoque directo con el individuo, para que todos aquellos que presencian este tipo de violencia la rechacen y actúen.

2.1.2.2 Violencia emocional o psicológica en las relaciones de noviazgo. “En los últimos tiempos, la violencia doméstica se ha configurado como uno de los problemas más relevantes con que se enfrenta la sociedad de nuestros días, llegando a ser considerado un problema de salud pública.” (Muñoz, 2015)

Esto debido a que esta es una de las primeras manifestaciones de violencia, que a largo plazo puede transformarse en violencia sexual y/o física, lo que implica no solo problemas psicológicos en las víctimas, sino que también puede concluir en afectaciones de la integridad física.

Según Linares (2006) Existen dos tipos de relación, una simétrica que se caracteriza por que las personas en la relación tienen el mismo poder y otra complementaria que se caracteriza por que una de las personas tiene un papel de superioridad. Cada tipo de relación tiene una manera de manifestar el maltrato psicológico.

2.1.2.2.1 Parejas simétricas. Al contrario de lo que se podría imaginar sobre este tipo de parejas, estas también pueden presentar síntomas de maltrato psicológico, y también pueden recurrir al físico.

Un comportamiento característico de este tipo de relaciones es que ambas personas interpretan las conductas de su pareja como maltrato emocional, pero no son capaces de percibir su propia conducta.

2.1.2.2.2 Parejas Complementarias. Estas se caracterizan por la diferencia, una diferencia de poder, cuando esta desigualdad es rígida y se establecen roles fijos de dominio y opresión. Esto afecta a la persona que tiene el rol de inferioridad.

2.1.2.2.3 Efecto de la Violencia Emocional.

Tabla 1

Efectos físicos, psicológicos y sociales de la violencia emocional en la pareja.

Efectos físicos

- ❑ Problemas de salud (dolores crónicos, cefaleas recurrentes, trastornos dermatológicos, trastornos gastrointestinales, etc.), debidos a la debilitación del sistema inmunológico por el estado de estrés constante.
- ❑ Embarazos no deseados, por la negativa del maltratador a tomar medidas contraceptivas.
- ❑ Embarazos de alto riesgo (abortos espontáneos, partos prematuros, sufrimiento fetal, bajo peso al nacer, etc.)

Efectos psicológicos

- ❑ Problemas psicopatológicos: depresión, ansiedad, trastornos de sueño, trastornos de la alimentación, trastornos de la conducta sexual, trastornos de estrés postraumático, etc.
- ❑ Abuso de alcohol y fármacos como estrategias inadecuadas para el afrontamiento de problemas.
- ❑ Suicidio como única salida de escape a la situación de malos tratos
- ❑ Somatizaciones diversas.

Efectos en las interacciones

- ❑ Problemas de incomunicación y aislamiento del entorno.
- ❑ Problemas de rendimiento laboral (absentismo dificultades de concentración, retrasos habituales, etc.)
- ❑ Problemas de victimización secundaria (trato inadecuado de instituciones como la policía y los tribunales, exposición pública de lo ocurrido, demora del juicio, etc.).

Nota. Los efectos que están en la tabla no son exclusivos de la violencia emocional, también pueden manifestarse en casos de violencia física y sexual. Fuente: Elaboración propia con base en Muñoz, González & Fernández (2015, p. 143).

2.1.2.3 Prevención de la violencia en las relaciones de noviazgo. Los modelos de abordaje existentes para las relaciones violentas son modelos que buscan la prevención, en este caso Muñoz, González y Fernández (2015) afirman que “La prevención de la violencia en las relaciones de noviazgo debe asentarse en un desarrollo comunitario que favorezca los cambios en actitudes, valores y comportamientos respecto al lugar igualitario de mujeres y hombres en la sociedad” (p.13), Linares (2006) también concuerda con la idea de un enfoque preventivo y dice que “prevenir el maltrato psicológico es la mejor inversión”.

Para esto Muñoz et al. Idearon un programa de prevención de la violencia en relaciones de noviazgo de jóvenes y adolescentes con un enfoque didáctico desde la psicología que remarca la importancia de tres ejes fundamentales, como se puede observar en la siguiente figura.

Figura 8

Propuesta pedagógica del Programa de Prevención de la Violencia en el Noviazgo en Jóvenes y Adolescentes.



Nota. Aunque los tres ejes estén presentes en la propuesta, los contenidos de cada uno deben relacionarse con los demás, es decir deben actuar en conjunto y no como ejes individuales. Fuente: Elaboración propia con base en Muñoz, González & Fernández (2015, p. 21).

Conocimiento. Esto permitirá entender y comprender la naturaleza, el alcance y repercusión de la violencia en la sociedad actual e identificar las situaciones que la propician favoreciendo una mirada crítica.

Habilidades. Estas ayudarán a encontrar formas adecuadas de relacionarse y resolver los conflictos.

Valores. Estos deberán ser afianzados y guiados desde la libertad de conciencia que permitirán modificar creencias y conductas relacionadas con la violencia de pareja.

El programa pretende potenciar actitudes de cooperación, igualdad y respeto; está estructurado en base a cuatro módulos, a continuación, los objetivos de cada uno de los módulos que establecen Muñoz, González y Fernández (2015) en su libro Prevenir la violencia en las relaciones de noviazgo.

2.1.2.3.1 Módulo I. Formar y sensibilizar. Con este primer módulo se pretende aportar una base sólida de conocimientos acerca del fenómeno de la violencia en la pareja (naturaleza, causas y consecuencias), al mismo tiempo que se trabaja en la formación y/o consolidación de valores de respeto, aceptación y no violencia. Este módulo consta de dos sesiones:

Sesión I.1. Conocer es fundamental para poder prevenir.

Esta primera sesión del programa se dirige a: a) la presentación del programa y del profesorado; b) ofrecer información sobre qué es la violencia y sus diferentes tipos (física, psicológica y sexual); c) explicar el ciclo y la escalada de la violencia, y d) sensibilizar acerca de la existencia de conductas violentas en las relaciones de noviazgo y de su relación con la violencia futura.

Sesión I.2. Factores de riesgo y protección de la violencia en las relaciones de pareja.

Persigue cuatro objetivos fundamentales: *a)* aprender a detectar e identificar las situaciones que hacen más probable la aparición de este tipo de comportamientos; *b)* conocer aquellos factores de riesgo y protección que se relacionan con un aumento o disminución de la probabilidad de aparición de comportamientos violentos en las relaciones de noviazgo; *c)* descubrir formas de relacionarse más enriquecedoras en las que se favorezca el respeto y la igualdad, y *d)* reflexionar acerca de la propia relación de pareja.

2.1.2.3.2 Módulo II. Mitos y educación. Se centra en la modificación de los modelos y prejuicios sexistas que imperan en la sociedad actual, así como en la deslegitimación de los modelos comportamientos. Para ello se analizan, desde una actitud crítica, los mitos y falsas creencias que condenan de antemano a las víctimas y justifican los actos violentos. Este módulo queda integrado por dos sesiones:

Sesión II.1. La identidad de género.

La primera sesión de este segundo módulo se dirige a: *a)* la detección y análisis crítico de los modelos sexistas que limitan las experiencias de hombres y mujeres y pueden llevar a justificar la violencia como una forma de resolver los problemas, y *b)* favorecer la construcción de una identidad propia, libre de valores sexistas y basada en el respeto, la cooperación y la igualdad.

Sesión II.2. La legitimidad de la violencia.

Centrada en el análisis crítico de la legitimidad de la violencia dentro de las relaciones interpersonales, esta sesión tiene como objetivos: a) analizar los mitos socioculturales y los modelos violentos que justifican y perpetúan la violencia; b) favorecer la concepción de la violencia como un proceso destructivo para la víctima, el agresor y el sistema social, y c) realizar un análisis crítico del amor idealizado que nos llega a través de la literatura, la música y el cine y que, en muchos casos, perpetúa y mantiene las diferencias sexistas.

2.1.2.3.3 Módulo III. Impulsar un proyecto de desarrollo humano Se dirige al aprendizaje y desarrollo de un conjunto de habilidades personales y sociales que actúan como factores de protección frente al inicio y/o mantenimiento de la violencia en la pareja (autoestima, comunicación asertiva, solución de problemas, empatía y manejo de la ira) y que se trabajan a lo largo de tres sesiones:

- *Sesión III.1. Mi valía personal.* Esta sesión se centra en subrayar la importancia de la propia autoestima. Se persigue: a) conocer qué es la autoestima y relacionarla de forma correcta con la violencia en las relaciones de pareja; b) tomar conciencia de la valoración que hacemos de nosotros mismos; c) reforzar la autoestima, descubriendo posibilidades reales de cómo llevar a cabo esta mejora, y d) aprender a defender nuestros intereses respondiendo asertivamente a las críticas.

- *Sesión III.2. La comunicación.* Centrada en el aprendizaje de habilidades de comunicación eficaces para la resolución de conflictos interpersonales, esta segunda sesión se dirige a: a) conocer y diferenciar los comportamientos y estilos de comunicación agresivos, pasivos y asertivos; b) aprender a pedir cambios de conducta de forma asertiva; c) desarrollar socioculturales violentos que perpetúan y justifican este tipo de habilidades de respeto mutuo que favorezcan que cualquier persona dentro de una relación pueda sentirse capaz de pensar, sentir y actuar de forma autónoma, y d) tomar conciencia de los derechos propios y ajenos y aprender a defenderlos asertivamente.

Sesión III.3. El mundo emocional: la ira.

El control de la ira se configura como un potente factor de protección de un buen número de actos violentos en las relaciones interpersonales. Por ello, esta sesión se centra en: a) aprender a identificar y reconocer las distintas emociones propias y las de las demás personas; b) comprender qué son las emociones (en particular la ira) y su funcionalidad; c) aprender a responder adecuadamente al estado emocional de ira y a vivir las situaciones de conflicto como una oportunidad de crecimiento personal y social, y d) detectar y ser consciente de las conductas impulsivas, así como de sus consecuencias negativas dentro de las relaciones interpersonales.

2.1.2.3.4 Módulo IV. Estrategias de afrontamiento específicas. Se centra en la comprensión de las consecuencias de la violencia en la pareja y en el desarrollo de estrategias de afrontamiento personales e institucionales, además de afianzar los recursos personales desarrollados a lo largo del programa. Incluye asimismo la despedida y cierre del programa:

Sesión IV.1. Y tú, ¿qué puedes hacer?, ¿quién me orienta?

Los objetivos de la sesión incluida en este módulo son: a) comprender el alcance de los efectos negativos que la violencia produce en las personas implicadas; b) afianzar los recursos personales aportados por el programa para afrontar situaciones de violencia en la pareja; c) favorecer el conocimiento y acercamiento a los recursos institucionales disponibles en la comunidad, y d) despedida y cierre del programa.

2.1.3 Marco teórico disciplinar

2.1.3.1 Diseño de experiencias. El uso de Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ha impulsado la productividad y la trasmisión del conocimiento por lo que la industria de la publicidad ha usado estas tecnologías para impulsar marcas a través del diseño de experiencias.

Con estas tecnologías han llegado otras formas de generar experiencias gracias al uso de pantallas, sensores, códigos QR, realidad aumentada, realidad virtual y otros medios.

En las TIC se encuentran un sinnúmero de posibilidades para crear experiencias y cautivar a un público cada vez más difícil y evasivo. (Robledo, Sánchez & Escobar, 2014), y la industria publicitaria se ha interesado en estas con la intención de crear experiencias diferentes e impactantes, gracias a la capacidad interactiva que estas poseen., permitiendo al cliente hacer parte activa de la publicidad ayudando a la recordación de la marca.

Estas nuevas formas de generar experiencias deben ser soportadas por un artefacto, uno que permita recibir un mensaje, pero también que permita enviar, un mensaje que se lea se vea, se escuche y además soporte la interacción al igual que hacer parte del mensaje, básicamente los sentidos juegan un papel fundamental a la hora de diseñar una experiencia.

Para poder lograr esto se deben establecer estrategias de contacto efectivas, la clave es conocer el consumidor, el medio y el mensaje, con el fin de establecer el cómo del mensaje, todo esto basándose en los principios fundamentales del diseño.

2.1.3.1.1 Diseño y Sentidos. Ya que para lograr una experiencia desde el diseño y el uso de las Tecnologías de la Comunicación y la Información el uso de los sentidos es fundamental, se pretende explorar cómo se diseña desde ellos.

La utilidad de abordar el diseño desde la sensorialidad del individuo es que conduce a humanizar en mayor medida a los elementos producto del diseño, a través de conocer otras necesidades, características e inclinaciones humanas

derivadas directa e indirectamente de los procesos sensoriales, lo cual conduce a concebir un diseño que beneficie capacidades y habilidades a nivel cognitivo, intelectual, y que tenga una injerencia positiva en la dimensión emocional humana, lo cual es de gran relevancia para el desempeño y el bienestar general de las personas. (Bedolla, 2020, p.5)

Es importante resaltar la importancia de la multisensorialidad para optimizar y beneficiar el proceso de aprendizaje y la inteligencia del individuo, con esto se puede decir que mientras más sentidos tenga una experiencia mayor interacción y con esto mayor aprendizaje del individuo, esto es algo lógico ya que la manera en la que percibimos el mundo es a través de los sentidos, “ toda la serie de procesos químicos y eléctricos localizados en los campos neuronales son el determinante principal de la multiplicidad de manifestaciones de la inteligencia y de la conducta y todos ellos dependen de las estimulaciones a través de los sentidos” (Bedolla, 2020, p.7).

Bedolla (2020) también expresa que, mediante la interacción diaria con objetos, espacio y otros elementos, los individuos establecen relaciones sensoriales y que si se establecen relaciones sensoriales ricas y libres dirigidas a grupos específicos mediante patrones establecidos se pueden activar nuevos pensamientos.

2.1.3.2 Diseño Interactivo. “La interactividad es un componente básico de la comunicación humana: sin interacción entre

los participantes en un acto comunicativo, la comunicación no se produce.” (Casado,2019)

La interactividad en el ámbito digital se puede dar de personas a persona o de personas a máquina y esta se da cuando existe comunicación entre ambas partes y se percibe una respuesta.

Dicho lo anterior existen diversos niveles de interactividad, unos mayores y otros menores que se definen por la calidad de la respuesta y el control del intercambio comunicativo, y “La interacción digital, el “discurso digital”, permite el intercambio en diversos tipos de formatos y por eso se le conoce como multimodal” (Casado,2019).

La profundidad de la interactividad depende de la cantidad de actos de interacción que se puedan realizar, y la diversidad de la interactividad se caracteriza por incluir más de una opción de interacción de cada estado y “Cuantas más ramificaciones ofrezca un contenido digital, más diversa será su interactividad” (Casado,2019), por lo anterior se puede resumir que mientras más y diferentes (estados) acciones se puedan realizar mejor y más efectiva es la interactividad.

2.1.3.2.1 Continentes: canales, alojamiento e interfaz. Los continentes son los entornos en los que se alojan los contenidos y que aparecen al usuario a través de su interfaz de usuario. Normalmente, las interfaces de usuario de los continentes son interactivas y hacen posible la comunicación entre el usuario, los continentes, los contenidos y los medios de alojamiento. Tanto los continentes como los contenidos funcionan sobre canales, que son los medios

electrónicos de despliegue de estos elementos.

2.1.3.3 Realidad aumentada. La realidad aumentada consiste en la relación que se puede hacer entre el mundo digital y el mundo real, caracterizada por ser instantánea, creando una realidad mixta, lo que permite a los participantes o usuarios disfrutar de una representación mejorada o aumentada del mundo físico.

“Las investigaciones con RA realizadas hasta la fecha constatan las numerosas posibilidades que la RA ofrece en el mundo educativo, abriendo un campo a explorar para crear un aprendizaje más significativo” Roig, Lorenzo y Mengual (2019).

Este medio permite trasladar al ámbito educativo real elementos u objetos virtuales para complementar, reforzar, ampliar y enriquecer los escenarios. Con el fin de crear ambientes más interactivos que faciliten la enseñanza y el aprendizaje.

A pesar de que estas tecnologías son inmersivas no solamente permiten la relación e interacción con un mundo digital si no también con las demás personas en la realidad física, “en términos de aprendizaje esto permite crear actividades centradas en la colaboración” (Observatorio de Innovación Educativa, 2017, p.26) lo cual se ajusta fácilmente al diseño del plan de prevención de Muñoz, González y Fernández.

El Observatorio de Innovación Educativa respalda lo anterior cuando declara que “Tanto la RA como la RV suponen poderosas fuentes de conocimiento y entornos de aprendizaje que, inevitablemente, desplazan al profesor como el protagonista de la

educación.” (2017, p.12), pero lo último no desplaza al profesorado del proceso de enseñanza sino más bien este debe asumir nuevos roles y desarrollar dinámicas diferentes.

Según Observatorio de Innovación Educativa el profesorado deberá asumir los siguientes roles.

Creador. Asumiendo un papel activo en la creación del contenido de aprendizaje en colaboración con especialistas de la producción digital.

Asesor. pedagógico, para resolver las dudas y problemas del alumno al interactuar con los recursos.

Transmisor. y constructor de conocimiento, para ofrecer un marco de información más amplia (teoría) aplicada a la actividad con RA o RV.

Mentor. para guiar, animar, acompañar y retar el uso que hace el estudiante de la tecnología.

Explorador. y curador de recursos, para encontrar y filtrar los mejores recursos disponibles en el mercado para ciertos propósitos de aprendizaje y proporcionarlos al alumno.

Diseñador instruccional. para construir actividades estimulantes de aprendizaje a través del uso de RA y RV.

Innovador. para desarrollar posibilidades educativas emergentes de estas tecnologías, formando nuevas prácticas de aprendizaje.

Pensador crítico. para advertir los riesgos de la mercantilización del conocimiento, impulsar la colaboración, promover principios éticos de actuación o conectar campos de

conocimiento muy diversos.

Alguno de los roles mencionados no se acopla con el caso de investigación, gracias a que el instrumento se le brinda directamente al profesorado y se diseña con base en un instrumento previamente diseñado para ser implementado en instituciones educativas.

Además del poder de la realidad aumentada en la educación como una herramienta que permite la distribución de la información, el principal valor que tiene esta herramienta consiste en aumentar la motivación del alumnado propiciando la participación. Esto debido al significado que las tecnologías tienen en la vida de los jóvenes estudiantes.

Como se puede observar en la tabla 2 el dispositivo emblemático para el desarrollo de la realidad aumentada son los Smartphones, aunque estas tecnologías también funcionan con Tablet siempre y cuando estos dispositivos cuenten con cámaras.

Tabla 2

Criterios de realidad aumentada

Criterio	
Interacción del usuario con la realidad natural	Alta El mundo real es el entorno con el que se interactúa a partir de la información digital que se agrega en él
Nivel de inmersión en una experiencia digital	Media Depende de la densidad digital que se agrega a la realidad
Dispositivo emblemático	Apps en <i>SmartPhones</i> equipados con RA (ej. Pokémon Go)
Empresa representativa en el desarrollo de la tecnología	Google
Fase de desarrollo	En plena exploración expansiva

Nota. Muestra algunos criterios relacionados a la realidad aumentada.

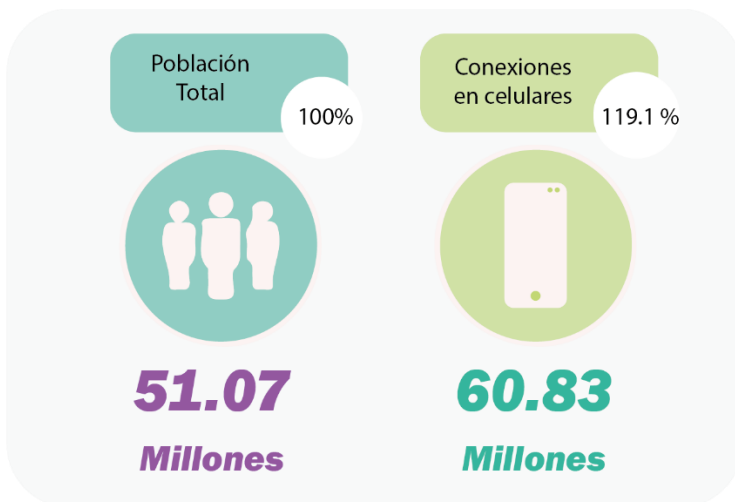
Fuente: Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey Fernández (2017, p. 7).

2.1.3.4 Dispositivos móviles en Colombia. Teniendo en

cuenta la importancia que tienen los dispositivos móviles para el desarrollo y uso de aplicaciones con realidad aumentada se buscan datos relacionados al uso de estos dispositivos.

Figura 9

Dispositivos celulares en Colombia.



Nota. Permite establecer que hay más celulares que personas en Colombia. Fuente: Elaboración propia con base en Branch (21 de abril de 2021).

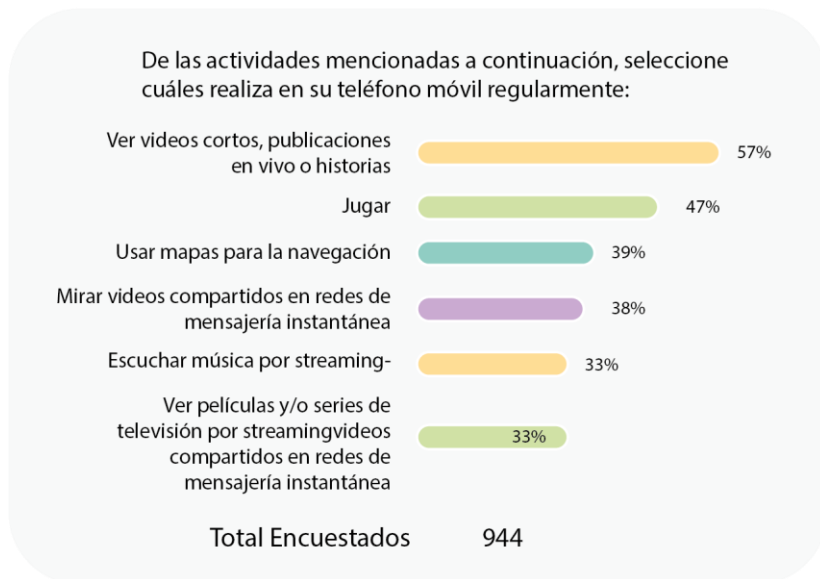
Lo que la figura 9 permite establecer es que existen más celulares conectados en Colombia que habitantes en este país, con relación a los habitantes de Colombia existe un excedente de celulares del 19.1 % que equivalen aproximadamente a 9,76 millones

de celulares. Aunque estas cifras pueden ser engañosas, ya que pueden existir habitantes con dos o hasta tres dispositivos móviles conectados, lo que puede significar que existan habitantes sin dispositivos celulares.

Según el estudio de consumo móvil en Colombia de Deloitte “La actividad que se realiza con mayor frecuencia en el teléfono sigue siendo ver videos cortos (p.e. a través de YouTube) seguida por los videojuegos.” (junio de 2020, p. 8). Esto basado en encuestas realizadas en novecientas cuarenta y cuatro personas (944) los porcentajes de los diversos usos se puede observar en la figura 10.

Figura 10

Actividades regulares para el uso de teléfono móvil



Nota. Permite establecer la importancia y los usos recurrentes que le dan los colombianos a sus celulares. Fuente: Elaboración propia con base en Deloitte (2020, p. 8).

Con relación a lo anterior, los teléfonos celulares actualmente se han convertido en la nueva consola para jugar videojuegos, aunque esto no es algo nuevo ya que lleva sucediendo varios años y según Deloitte “esta relación parece seguirá consolidada en los próximos años.” (2020, 29)

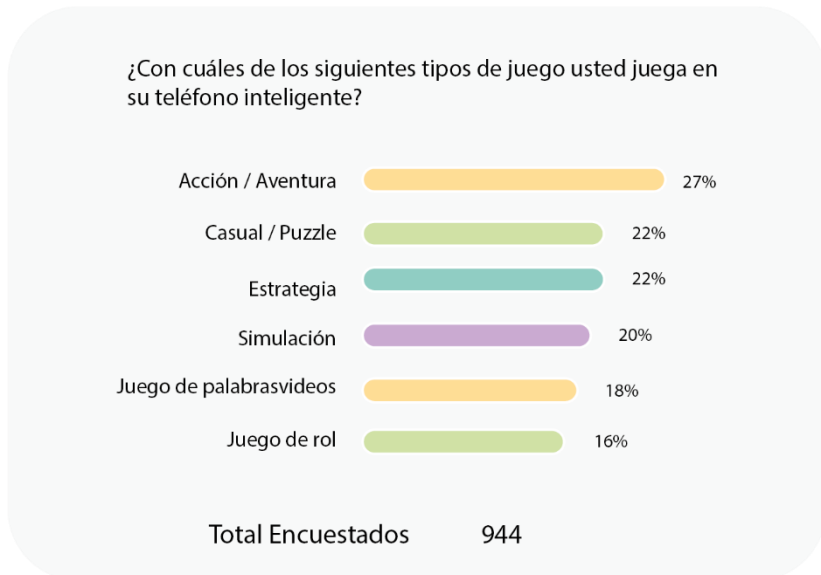
Además, esta relación ha sido aprovechada por empresas del sector de los videojuegos para hacer crecer sus negocios.

Sin embargo, los índices de compras dentro de los gamers de videojuegos en celular son aún muy bajos. En el mercado de los videojuegos basados en celular, solo un 11% de quienes tienen un teléfono inteligente y juegan en ellos han realizado alguna compra en la aplicación de juegos. (Deloitte, 2020, p. 29)

Con respecto a la preferencia de los diferentes géneros de juego se encuentra que el tipo de juego más jugado en esta plataforma son los de acción/ aventura con un 27% como se observa en la figura 11.

Figura 11

Géneros de juego más jugados en dispositivos móviles.



Nota. Permite establecer los géneros de juego más jugados en los dispositivos móviles de los colombianos. Fuente: Elaboración propia con base en Deloitte (2020, p. 30).

2.1.4 Marco conceptual

Tabla 3

Marco conceptual

<p>Construccionismo Social (Apellido autor, año)</p>	<p>“El construccionismo social enfoca el modo en que las personas participan conjuntamente en la creación de los significados, conocimientos y realidades.” (p. 17)</p>
<p>Self (Taverniers, 2012)</p>	<p>El Self o el espíritu son “las ideas, los sentimientos, las percepciones, y las características de la personalidad de la víctima” (p. 29)</p>
<p>Género (Minsalud, 2021)</p>	<p>Se entiende como un estructurador social que determina la construcción de los roles, valoraciones, estereotipos, imaginarios, asociados a lo masculino y lo femenino y las relaciones de poder que de estos se desprenden y se exacerban con otras formas de desigualdad. Estas construcciones sociales difieren entre sociedades, culturas y se transforman en el tiempo. Parten de expectativas colectivas de género que se modifican dependiendo de la condición de clase, el periodo del curso de vida y el lugar que ocupen los sujetos sociales en el ordenamiento socio-racial.</p>
<p>Realidad Aumentada (Observatorio de Innovación Educativa, 2017)</p>	<p>Es una tecnología que agrega información digital a elementos físicos del entorno, imágenes u objetos reales captados a través de algún dispositivo móvil. (p.6)</p>
<p>Violencia de Género</p>	<p>“Es cualquier acción u omisión que le cause daño o sufrimiento físico,</p>

(Equidad de la mujer, s.f.)	psicológico, sexual o patrimonial a una persona por su identidad de género.” (p.19)
<p style="text-align: center;">Violencia Emocional</p> <p>(Muñoz, González y Fernández, 2015)</p>	<p>“Se refiere a cualquier conducta dirigida a la desvalorización de la otra persona, como, por ejemplo, ridiculizaciones, insultos, amenazas verbales (de agresión, de abandono, de irse con otra persona, etc.), humillaciones y desprecios, ignorarla, o destruir objetos personales a los que tiene cierto apego o cariño. Incluye asimismo comportamientos de control como, por ejemplo, intentar aislarla socialmente, intentar poner en contra a sus familiares o amigos, controlar en todo momento dónde y con quién está, etc.” (p. 37)</p>
<p style="text-align: center;">TIC</p> <p>(Ley 1341, 2009)</p>	<p>“Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), son el conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios; que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como: voz, datos, texto, video e imágenes” (p. 4)</p>

Nota. Se busca describir diferentes conceptos que se encuentran a lo largo de este documento que permitan al lector tener ideas más claras respecto a la temática del proyecto. Fuente: Ley 1341, 2009; Equidad de la mujer, s.f.; Minsalud, 2021; Muñoz, González y Fernández, 2015; Observatorio de Innovación Educativa, 2017; Taverniers, 2012.

2.1.5 Marco institucional

Con respecto a las instituciones se establecen entidades que tienen como objetivo promover la igualdad entre los géneros o que estén en busca de la eliminación, disminución o prevención de la violencia de género.

2.1.5.1 ONU Mujeres. “ONU Mujeres es la organización de las Naciones Unidas dedicada a promover la igualdad de género y el empoderamiento de las mujeres.” (ONU Mujeres, 2021).

Esta entidad se centra en cinco áreas prioritarias, una de las cuales se destaca por ser pertinente para el proyecto, y se trata de la que busca “poner fin a la violencia contra las mujeres”. Aun sabiendo que la violencia de género no se da exclusivamente hacia las mujeres, estas presentan cifras mucho más altas que la violencia de género dirigida a los hombres. Así mismo coordina y promueve en pos de la igualdad de género.

Colaborando con gobiernos, organizaciones y otras instituciones para promover el fin de la violencia, aumentar la sensibilización sobre sus causas y consecuencias y fortalecer las capacidades de nuestras contrapartes para su prevención y respuesta.

Así mismo ONU Mujeres dice “Trabajamos con gobiernos para desarrollar planes nacionales de acción dedicados a prevenir y abordar la violencia contra mujeres, fortaleciendo la coordinación entre actores y sectores diversos que se requieren para una acción

significativa y de largo alcance.” (2021)

2.1.6 Marco legal

En este apartado se busca ahondar principalmente en las leyes que se establecen y rigen en Colombia ya que es en este país donde se concibe y desarrolla el proyecto. Teniendo presentes normas respecto a la violencia y la tecnología ya que son los temas relevantes para tratar.

Primeramente, se tiene en cuenta la ley que dicta normas para sensibilizar, prevenir y sancionar actos de violencia y discriminación contra las mujeres que es la Ley 1257 de 2008 de la cual se copiaron los artículos más relevantes para el tema y desarrollo del proyecto.

Como segunda ley relevante la Ley 1341 de 2009 ya que esta es la ley sobre las tecnologías de la información y la comunicación que son fundamentales para el desarrollo del proyecto.

2.1.6.1 Violencia y discriminación contra las mujeres.

Teniendo en cuenta que la violencia emocional es parte de una manifestación más grande de violencia denominada violencia de género y que es más visible y común hacia el género femenino, se toma en cuenta la ley que dicta normas para este problema.

2.1.6.1.1 Derechos de las mujeres.

Aunque esta ley se establece para la protección de las mujeres, se tiene en cuenta que los derechos y normas que aquí se muestran no son exclusivos para este género, si no que esta ley existe por la constante violación y omisión a los derechos de esta población. Por lo que cabe aclarar que esta también aplica a todos los géneros existentes.

Las mujeres tienen derecho a una vida digna, a la integridad física, sexual y psicológica, a la intimidad, a no ser sometidas a tortura o a tratos crueles y degradantes, a la igualdad real y efectiva, a no ser sometidas a forma alguna de discriminación, a la libertad y autonomía, al libre desarrollo de la personalidad, a la salud, a la salud sexual y reproductiva y a la seguridad personal. (Ley 1257, 2008, Artículo 7)

Así como lo establece el artículo 7 el desarrollo de una vida digna tiene tres pilares que son la integridad física, sexual y psicológica, lo anterior da pertinencia al proyecto desde un contexto legal.

2.1.6.1.2 Comunicaciones. Puesto que el proyecto es mediado por las tecnologías de la comunicación y la información, se encontró pertinente el siguiente artículo.

El Ministerio de Comunicaciones elaborará programas de difusión que contribuyan a erradicar la violencia contra las mujeres en todas sus formas, a garantizar el respeto a la dignidad de la mujer y a fomentar la igualdad entre hombres y mujeres, evitando toda discriminación contra ellas. (Ley

1257, 2008, Artículo 10)

Lo anterior da una mirada básica sobre a qué institución le sería pertinente la solución del proyecto ya que éste pretende prevenir la violencia para lo cual requiere de fomentar la igualdad entre los géneros.

2.1.6.1.3 Medidas educativas. En vista de que la base del proyecto es un plan de prevención llevado a cabo en colegios, es importante observar que medidas de este aspecto toma la ley.

El Ministerio de Educación, además de las señaladas en otras leyes, tendrá las siguientes funciones:

1. Velar para que las instituciones educativas incorporen la formación en el respeto de los derechos, libertades, autonomía e igualdad entre hombres y mujeres como parte de la cátedra en Derechos Humanos.
2. Desarrollar políticas y programas que contribuyan a sensibilizar, capacitar y entrenar a la comunidad educativa, especialmente docentes, estudiantes y padres de familia, en el tema de la violencia contra las mujeres. (Ley 1257, 2008, Artículo 11)

El artículo anterior permite establecer de que cátedra podría hacer parte el producto resultado del proyecto, además de anotar que es responsabilidad del ministerio de educación desarrollar programas con las características que se buscan tener.

2.1.6.1.4 Obligaciones de la sociedad. Debido a que el

problema a tratar tiene causas de aspectos sociales es importante esclarecer las responsabilidades de la sociedad.

En cumplimiento del principio de corresponsabilidad las organizaciones de la sociedad civil, las asociaciones, las empresas, el comercio organizado, los gremios económicos y demás personas jurídicas y naturales, tienen la responsabilidad de tomar parte activa en el logro de la eliminación de la violencia y la discriminación contra las mujeres. Para estos efectos deberán:

1. Conocer, respetar y promover los derechos de las mujeres reconocidos señalados en esta ley.

7. Realizar todas las acciones que sean necesarias para asegurar el ejercicio de los derechos de las mujeres y eliminar la violencia y discriminación en su contra. (Ley 1257, 2008, Artículo 15)

Como se establece en el artículo anterior es importante que los diferentes actores de la sociedad tomen responsabilidad frente a este problema informándose y tomando cartas en el asunto. En este sentido el proyecto se relaciona estrechamente ya que su función principal busca fomentar estas actitudes.

2.1.6.2 Tecnologías de la información y la comunicación.

Teniendo en cuenta que el resultado de la investigación debe ser un contenido multimedia, y que este resultado siempre estará mediado por las TIC, se considera pertinente tener en cuenta la ley que las regula.

2.1.6.2.1 Principios orientadores. En este punto la ley establece la importancia de estas tecnologías para el desarrollo en diferentes aspectos humanos.

La investigación, el fomento, la promoción y el desarrollo de las Tecnologías de la información y las comunicaciones son una política de estado que involucra a todos los sectores y niveles de la administración pública y de la sociedad, para contribuir al desarrollo educativo, cultural, económico, social y público e incrementar la productividad, la competitividad, el respecto a los derechos humanos inherentes y la inclusión social. (Ley 1341, 2009, Artículo 2)

Lo anterior regala una mirada sobre la obligación que las instituciones y actores de la sociedad tienen para fomentar el desarrollo de nuevas TIC que en este caso abren la ventana para poder obtener recursos materiales y humanos, así como disposición de diferentes instituciones para la culminación del desarrollo del proyecto.

El Derecho a la comunicación, la información y la educación y los servicios básicos de las TIC. En desarrollo de los artículos 16, 20 y 67 de la Constitución Nacional el Estado propiciará a todo colombiano el derecho al acceso a las tecnologías de la información y las comunicaciones básicas, que permitan el ejercicio pleno de los siguientes derechos: La libertad de expresión y de difundir su pensamiento y opiniones, el libre desarrollo de la personalidad, la de informar y recibir información veraz e imparcial, la educación y el

acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. (Ley 1341, 2009, Artículo 2, 7)

En resumen, el numeral 7 del Artículo 2 el acceso a las TIC tiene como uno de sus objetivos fomentar la educación y el conocimiento, lo que le regala otra base legal a la razón de ser del proyecto, ya que comparten objetivos y el proyecto busca informar y educar respecto a la violencia emocional.

2.2 Estado del arte

El estado del arte permite tener en cuenta ciertos referentes de arte, es decir que cuentan con características de diseño, para ser usados como inspiración en la ideación del producto de este proyecto, tomando en cuenta sus aspectos morfológicos, técnico-funcionales y de usabilidad, además estos referentes cuentan con otra característica importante y es tratar de solucionar problemáticas relacionadas, que en este caso son la violencia en la pareja, la violencia infantil en todas sus manifestaciones y la violencia de género respectivamente.

A continuación, se desglosan en cada uno de los numerales los aspectos considerados más relevantes de cada uno de estos referentes.

2.2.1 *Love is respect.org*

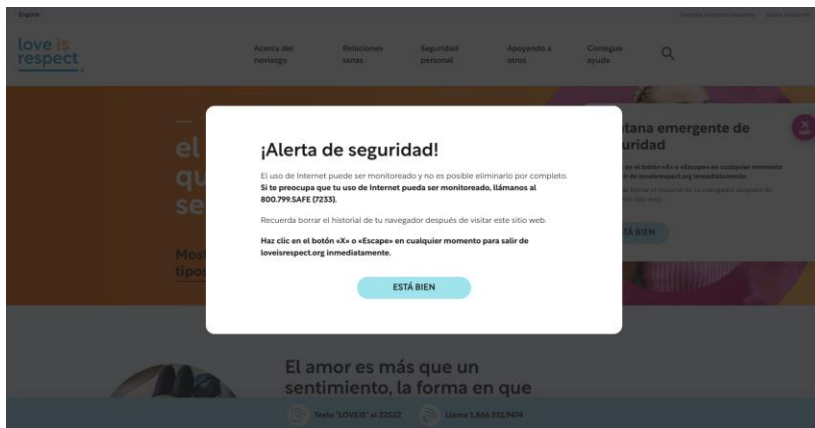
Este referente se trata de una organización que busca prestar atención y ayuda a personas que puedan ser o son víctimas de abuso en una relación de pareja dirigida a habitantes de Estados Unidos “ofreciendo recursos comprensivos para involucrar, educar y capacitar a los jóvenes para prevenir y poner fin a las relaciones abusivas.” (tata ,2021)

La forma en la que esta organización busca prestar estos servicios es mediante un sitio web que posee diversas características y a continuación se mostraran las que se consideran más importantes y relevantes.

Debido a la razón del sitio web y los servicios que esta pretende prestar, la organización toma en cuenta las posibles situaciones en las que su público objetivo se puede encontrar; teniendo como base una situación de peligro, que puede llegar a ser la privación de la privacidad virtual de la persona que visita el sitio por parte de su pareja. Para evitar crear o empeorar situaciones de conflicto la organización toma una decisión de diseño oportuna, como se puede observar en la siguiente figura.

Figura 12

Advertencia de inicio de Love is respect.org



Nota. Permite observar la intención de la organización de mantener seguros a sus visitantes, advirtiendo y dando instrucciones simples de pasos a realizar. Fuente: <https://espanol.loveisrespect.org/>

A pesar de que al observar en profundidad el contenido de esta web y notar que en su mayoría busca informar y educar respecto a temas de violencia en la pareja, siempre tienen presentes que quienes visitan el sitio pueden estar viviendo una situación de peligro, tomando medidas como la que vemos en la siguiente figura.

Figura 13

Botón de escape

Apoiando a
otros

Consigue
ayuda



Nota. Permite observar la intención de la organización de mantener seguros a sus visitantes en todo momento, mediante un botón de fácil acceso y llamativa gráfica para salir de la web. Fuente: <https://espanol.loveisrespect.org/>

Con lo anterior queda bastante clara una de las intenciones de la organización con el desarrollo de este producto que en principio es poner fin a las relaciones abusivas, pero como se puede observar en la figura 14 también se ve con claridad la segunda intención, que en este caso se trata de prevenir ese tipo de relaciones, la cual concuerda mejor con la intención del este proyecto de grado.

Figura 14

¿Que es lo que debo saber sobre el noviazgo?

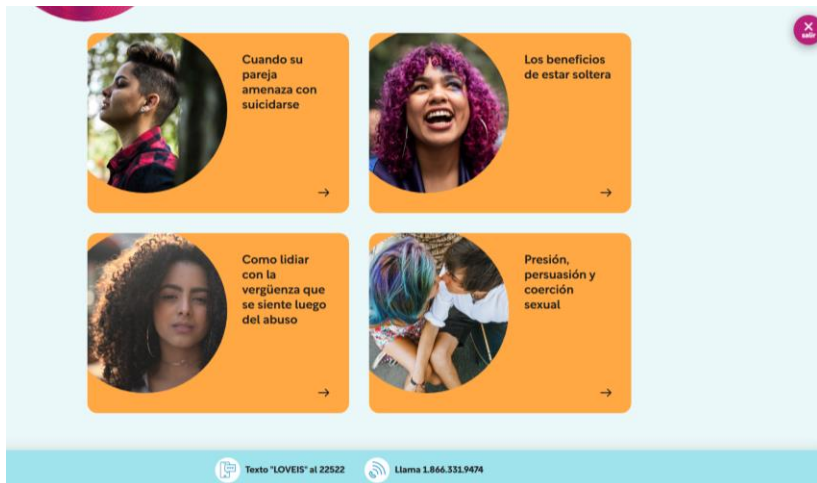


Nota. Permite observar los diversos temas que trata la organización, en busca de la educación para la prevención. Fuente: Elaboración propia con base en <https://espanol.loveisrespect.org/>

A travez de la navegación de esta pagina web se pueden observar ciertos criterios de diseño como el uso de imágenes llamativas y botones de muy facil acceso como se puede observar en la siguiente figura.

Figura 15

Aspectos visuales de botones secundarios



Nota. Demuestra pauta grafica en cuanto a colores, tamaños e iconografía. Fuente: <https://espanol.loveisrespect.org/acerca-del-noviazgo/>

Aunque estos botones den cuenta de un ejercicio de navegabilidad y grafico rico, al redirigirse a los contenidos de cada uno se pierde la riqueza visual y de contenidos que se venian presentado hasta este punto, para esto se toma una imagen que da cuenta de la forma en la que la organización busca distribuir la información (figura 15).

Figura 16

Características de la información love is respect


Cuando su pareja amenaza con suicidarse

— ■ ■ ■ f

"Me voy a matar si me dejas."

Parece una situación sin salida. Cuando tu pareja dice algo como esto, te puedes sentir como que el mundo simplemente dejó de girar.

Las personas que tienen una enfermedad mental, como trastornos de personalidad, por lo general tienen un mayor riesgo de suicidio. La depresión, el abuso de sustancias controladas y otras condiciones de

 **Twitter @LOVEISRESPECT** al 23232
 **Llama 1.866.321.9474**

número de emergencia local 911 o puedes llamar a la Línea de Ayuda Nacional para la Prevención del Suicidio al 1.800.273.8255.

¿Pero qué tal si tu pareja amenaza con cometer suicidio con regularidad, sobre todo cuando no estás haciendo algo que quiere que hagas?

En primer lugar, es importante entender que esto es una forma de abuso emocional: tu pareja está tratando de manipular la situación al jugar con tus sentimientos de amor y temor. Es posible que te engañe cuando esto sucede, pero también puede ser la obligación a mantenerlo juntos con el fin de evitar una tragedia potencial. Cuando tu pareja hace estas amenazas en repetidas ocasiones, hay pasos que puedes tomar para protegerte y posiblemente ayudar a tu pareja.

Estos son algunos ejemplos:

- ✓ **Dile que te preocupa su bienestar, pero respeta tus propios límites.**
- ✓ **Recuerda que no importa lo que dice tu pareja, tú no tienes nada que probar.**

Ten en cuenta que si tu pareja dice a menudo que se va a matar, especialmente cuando las cosas no van a su manera, no está mostrando amor a un grado saludable; probablemente está tratando de controlar tus acciones. Si este es el caso, piensa en los consejos anteriores y trata de conseguir ayuda.

Pueden hablar con un miembro de confianza de la familia, con un consejero escolar o con un terapeuta profesional. Pero recuerda, no eres el consejero de tu pareja y no puedes forzar a tu pareja a obtener ayuda si esta no quiere. Tiene que ser una decisión tomada por tu pareja.

Ponte en contacto con uno de nuestros defensores por teléfono, chat o texto 24/7 si necesitas hablar o encontrar un apoyo adicional en tu área. ¡Estamos aquí para ayudarte!

Nota. Da cuenta sobre como la organización da a conocer diferentes tipos de información. Fuente: <https://espanol.loveisrespect.org/resources/cuando-su-pareja-amenaza-con-suicidarse/>

Aunque los botones principales en la página de inicio y las páginas secundarias son llamativos como se puede ver en las figuras 13, 14 y 15 el contenido que se obtiene al navegar hacia ellos es bastante extenso como se observa en (figura 16). Estos carecen de recursos gráficos y multimedia que puedan enriquecer y hacer más recordable la información.

Lo que este referente deja para el proyecto de grado en cuanto aspectos morfológicos es el uso de gráficos grandes de fácil acceso y colores llamativos.

2.2.2 Chuka rompe el silencio

Como dicen los creadores de Chuka: Rompe el silencio, que en este caso es la Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito, Chuka se trata de:

“Un juego digital que tiene como objetivo enseñar a la niñas y niños que lo jueguen a manejar y combatir la violencia de género, la violencia física, psicológica y la sexual. Se busca dejar en ellos un aprendizaje sobre cómo poder defenderse, cómo pedir ayuda y cómo ser más asertivos ante las situaciones de violencia.” (UNODC, 2018).

Dirigido a niños entre 7 y 12 años de edad y lo que esperan lograr los desarrolladores de Chuka: Rompe el silencio es lo siguiente.

El aprendizaje esperado después de jugar el videojuego es que la niña o el niño logren identificar conductas agresivas, desde las más fáciles de reconocer como las agresiones

físicas, hasta las violencias psicológicas y sexuales. Además, se espera que aprendan a reaccionar asertivamente ante cualquier tipo de violencia. (Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito, Oficina de Enlace y Partenariado en México, 2019, p. 2)

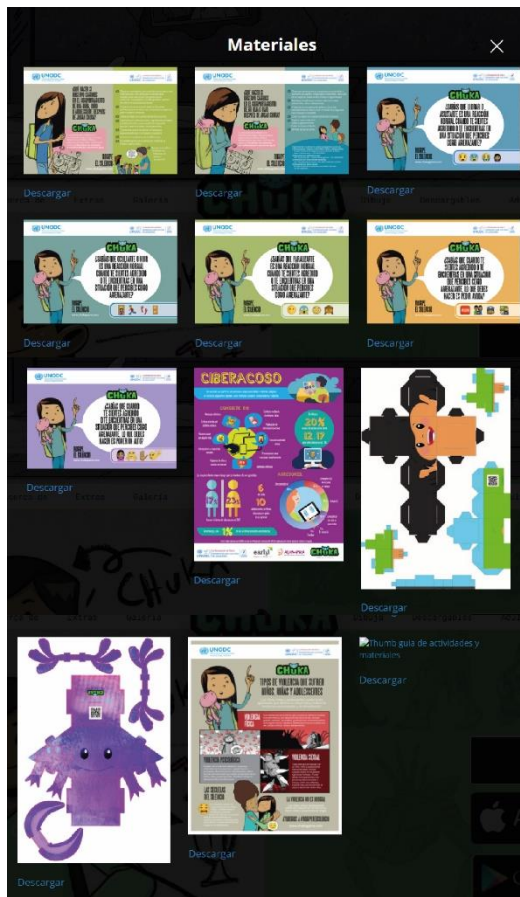
Aunque hablan sobre Chuka como un juego, este producto va más allá de este tipo de multimedia, ya que en la página de inicio de este producto se pueden observar más actividades y materiales que nutren el producto principal, que en este caso se manifiestan en forma de comics, posters y postales, galería de monstruos, videos, dibuja un monstruo, una canción, blog, guías de acompañamiento y manuales para padres y docentes.

Lo que convierte este proyecto en un gran referente debido a la disciplina que toma y las temáticas que trata además de ser multimedial.

En las siguientes figuras se podrán observar a grandes rasgos los materiales que usa Chuka que para este proyecto parecen más importantes.

Figura 17

Materiales de Chuka



Nota. Evidencia los diferentes materiales desarrollados para complementar el juego. Fuente: <http://juego.chukagame.com>

Como Chuka se caracteriza por tener dos personajes

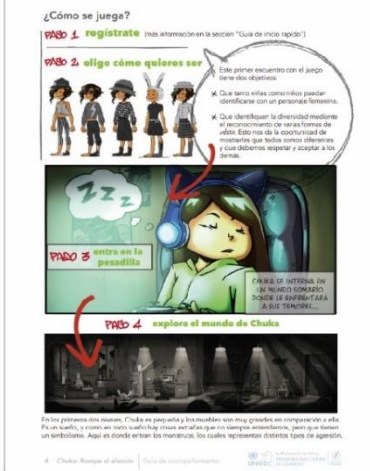
principales, la organización crea diversos materiales analógicos (figura 16) que ayudan a que los usuarios se familiaricen y se sientan más identificados con los personajes, además de tener diversas imágenes diseñadas para ser impresas y distribuidas en las instituciones que usen a Chuka.

Lo anterior ayuda a tener un estándar en cuanto a materiales analógicos se trata, y se toman en cuenta las ideas de familiarizar al usuario con los personajes y sus historias, además de tener en cuenta la creación de materiales para que las instituciones usen en sus instalaciones.

Aun así se tiene en cuenta que los usuarios de Chuka tienen otras características.

Figura 18

Guía de acompañamiento de Chuka



Cuarta parte

Guía de inicio rápido

Opción 1: Juego en línea
Recomendado para usuarios con acceso a un dispositivo de escritorio y una conexión estable a Internet.

Paso:
1. Ir a www.chukajuegos.com
2. Ir clic en "Jugar". Se abrirá una ventana en donde se presentará el juego. Desde el espacio de configuración se puede configurar.
3. Se ya han jugado antes, escribir su usuario y contraseña y presionar "Iniciar sesión".
4. Si ha olvidado su contraseña, presionar el botón "¿Has olvidado tu contraseña?", escribir tu usuario y el correo que elegiste como identificación.
5. Si no has jugado nunca, da clic en "Regístrate".
6. Una vez tengas que se solicite, los datos son:
- Un usuario/usuario que sea único nombre por seguridad.
- Escribir una pregunta secreta.
- Nombre de tu mascota.
- Nombre de tu mejor amigo.
- Nombre de tu mejor amigo.
- Nombre de tu tío favorito.
- Escribir la respuesta secreta.
- Escribir la respuesta secreta.
- Escribir contraseña y confirmación de contraseña.
7. Después de varias pantallas donde se solicite algunos datos adicionales con fines estadísticos.
8. Presionar el registro, presionar el botón "Jugar".
9. La primera pantalla te muestra los niveles que puedes jugar (si no has jugado nunca, el nivel que sale por defecto es el Nivel 1). También en esta pantalla venen las opciones para ver:
- Mijano.
- Bestiano.
- Chikay.
- Tutoyo.
- Tutoyo.
- Nuevos idiomas y efectos al audio.
10. Hacer "Nivel 1" y comenzar a jugar. La primera parte, hasta encontrar al primer monstruo, sirve como tutorial.

Opción 2: Descargar de Google Play
Recomendado para usuarios con acceso a dispositivos móviles con sistema operativo Android y una conexión estable a Internet.

Paso:
1. Ir a www.chukajuegos.com
2. Ir clic en "Google Play". Se abrirá la ventana de la tienda de aplicaciones de Google.
3. Da clic en "Instalar".
4. Una vez instalado, da clic en el icono de "Chuka" que está en la pantalla principal.
5. Si ya has jugado antes, escribir tu usuario y contraseña y presionar "Iniciar sesión".
6. Si ha olvidado tu contraseña, presionar el botón "¿Has olvidado tu contraseña?" y escribir tu usuario y el correo que elegiste como identificación.
7. Una vez tengas que se solicite, los datos son:
- Un usuario/usuario que sea único nombre por seguridad.
- Escribir una pregunta secreta.
- Nombre de tu mascota.
- Nombre de tu mejor amigo.
- Nombre de tu tío favorito.
- Escribir la respuesta secreta.
- Escribir la respuesta secreta.
- Escribir contraseña y confirmación de contraseña.
7. Después de varias pantallas donde se solicite algunos datos adicionales con fines estadísticos.
8. Después el registro, presionar el botón "Jugar".
9. La primera pantalla te muestra los niveles que puedes jugar (si no has jugado nunca, el nivel que sale por defecto es el Nivel 1). También en esta pantalla venen las opciones para ver:
- Mijano.
- Bestiano.
- Chikay.
- Tutoyo.
- Nuevos idiomas y efectos al audio.
10. Hacer "Nivel 1" y comenzar a jugar. La primera parte, hasta encontrar al primer monstruo, sirve como tutorial.

Tercera parte

Monstruos y emoticones

Categorías de monstruos

A lo largo del juego las y los jugadores se encontrarán con un total de 37 monstruos clasificados en tres categorías. La primera más corresponden a los diferentes tipos de violencia a los que se enfrentan (física, psicológica, sexual).

La cuarta categoría se compone de monstruos no clasificados, que muestran el impacto a la diversidad y a vivir e interactuar con personas por sus actitudes y por su experiencia exterior.

En la quinta se encuentran monstruos de compañía, con los que Chuka deberá iniciar la conversación (pero no habrá ninguna interacción) que le va el jugador luego el primer momento para descubrir lo que tienen que decir.

La sexta está compuesta por monstruos que atacan a algunos más. Esty es un amigo de Chuka llamado Mito (uno de los juguetes). La 6ª categoría relaciona entre el ataque.

Esta guía para adultos acompañantes tiene la finalidad de proveer toda la información necesaria para generar conversaciones con los niños y analizar las reacciones ante cada uno de los monstruos y sus ataques.

Sin embargo, no es conveniente que las y los jugadores consulten esta información, ya que es necesario que individualmente consulten e integren las situaciones y pensamientos a las que se enfrentan a lo largo del juego.

1) Monstruos de violencia física

Emoticones de ataques

Yodon (Brama física), Patón (Pretenciones), Cazaco (Brama de fuerza), Crom (Brama de fuerza), Kari (Brama de fuerza).

Nota. Muestra como informar a los padres, maestros y tutores respecto al juego. Fuente: Elaboración propia con base en

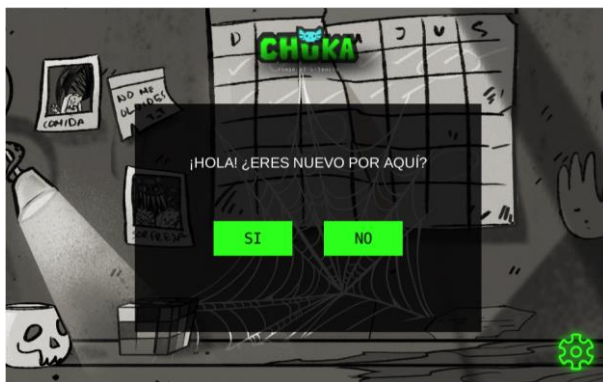
<http://www.chukagame.com/uploads/page/file/115/GUIAACOMPAÑAMIENTO.pdf>

En la figura 18 se observa un recurso importante para el desarrollo de la actividad que requiere ser guiada por padres, tutores y maestros, son base fundamental para cumplir la finalidad de Chuka, este recurso establece un precedente sobre como enseñar a los padres, tutores y maestros a llevar a cabo las temáticas y cuales son las características de la actividad.

Como ultimo recurso a mencionar el videojuego en si, en este caso se sustraen aspectos tecnico-funcionales y de usabilidad, como se pueden observar en las siguientes figuras.

Figura 19

Pantalla de inicio videojuego de Chuka



Nota. Muestra la pantalla de inicio del juego en plataforma web

Fuente: <http://juego.chukagame.com>

Lo que puede decir la figura 19 respecto a la intención de esta pantalla es tomar datos estadísticos sobre el uso de esta aplicación además de dar al usuario la sensación de personalización, gracias a los pasos que le siguen.

Figura 20

Registro de videojuego Chuka



Nota. Da cuenta sobre como se hace el registro en el juego en liena.
Fuente: elaboración propia con base en <http://juego.chukagame.com>

Aunque se pide un registro como se observa en la figura 20, este no es tan elaborado, por lo que se puede intuir que cumple en principio la función de personalización y dar la sensación de privacidad además de tomar datos estadísticos.

Figura 21

Pantalla jugar



Nota. Muestra la pantalla para iniciar a jugar. Fuente: <http://juego.chukagame.com>

La figura 21 ayuda a visualizar como prioridad la actividad de jugar. Después de darle click al botón que en esta figura se muestra se redirige a lo que se ve en la figura 22.

Figura 22

Menú de estuario videojuego de Chuka

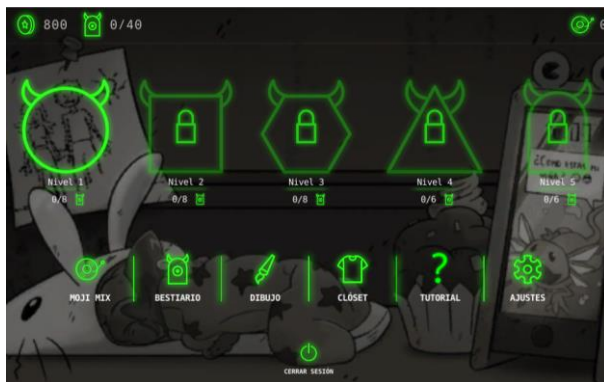


Nota. Da cuenta el como permite esta multimedia personalizar los personajes. Fuente: <http://juego.chukagame.com>

Aunque este permite un rango de personalizacion, este no cambia drasticamente, la unica forma en la que se perzonaliza a ambos personajes principales, es en el cambio de color de cada una de sus características. Tambien se observa una “x” que cierra este menu, pero tambien da la sensación de que se saldra del juego y no se guardaran los cambios realizados en el personaje.

Figura 23

Pantalla de niveles videojuego de Chuka



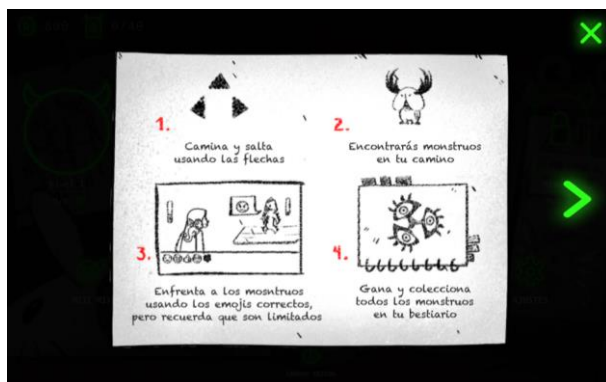
Nota. Da cuenta sobre como el juego da a conocer diferentes tipos de información. Fuente: <http://juego.chukagame.com>

Atribuyen características únicas a los iconos de cada nivel de juego (figura 23), figuras basadas en la temática visual, que en este caso son los monstruos además de incluir los iconos de los diferentes

menús del juego.

Figura 24

Instrucciones de dinámicas de videojuego Chuka



Nota. Es la forma en la que decidieron diseñar y mostrar las instrucciones para jugar. Fuente: <http://juego.chukagame.com>

Las instrucciones de uso no son presentadas en forma compleja, simplemente con pequeñas instrucciones escritas y una imagen que aclara estas instrucciones (figura 24),

Figura 25

Menú de ajustes videojuego Chuka

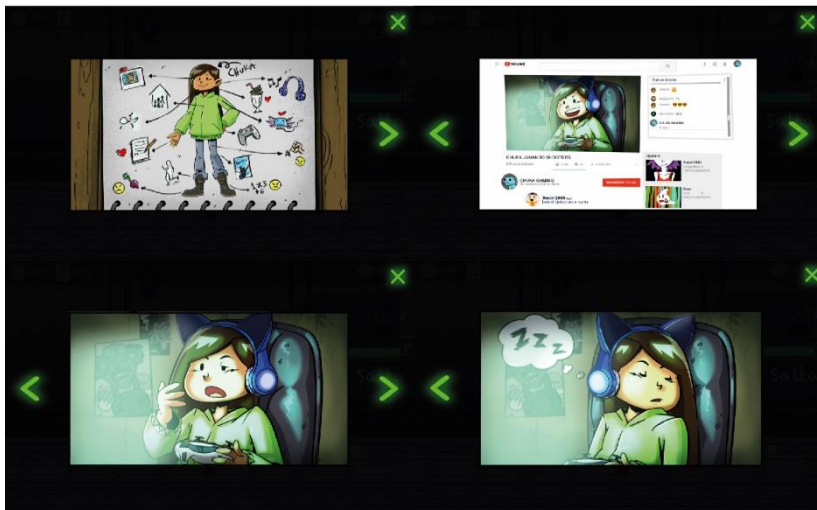


Nota. Da cuenta sobre como la organización da a conocer diferentes tipos de información. Fuente: <http://juego.chukagame.com>

Ya que es un juego con diferentes características multimedia, diseñanan un menu para poder manipularlas facilmente (figura 25).

Figura 26

Presentación de historia previa videojuego Chuka



Nota. Da cuenta sobre como la organización da a conocer diferentes tipos de información. Fuente: Elaboración propia con base en <http://juego.chukagame.com>

Como los videojuegos requieren de una historia, Chuka establece una y la muestra en forma corta breve y facil de entender y lo hace en forma viñetas (figura 26).

Figura 27

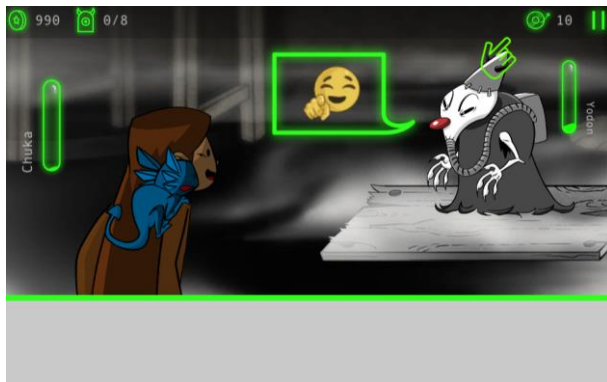


Nota. Da cuenta sobre como la organización da a conocer diferentes tipos de información. Fuente: <http://juego.chukagame.com>

Ademas de las instrucciones previas vistas en la figura 24 Chuka brinda Instrucciones a la vista del usuario cuando se inicia la primera pantalla jugable como se ejemplifica en la figura 27.

Figura 28

Pantalla de pelea



Nota. Da cuenta sobre como la organización da a conocer diferentes tipos de información. Fuente: <http://juego.chukagame.com>

Al finalizar los subniveles que se encuentran en cada nivel se procede a una batalla de emojis con el monstruo de ese nivel (figura 28), en este punto se tienen dinámicas diferentes y para poder jugarlas son señaladas paso a paso.

Todo lo que se nombra anteriormente es tenido en cuenta para el desarrollo del producto que se plantea diseñar.

2.2.2 La desigualdad es real

La desigualdad es real, es una exposición de realidad virtual y realidad aumentada que habla sobre la violencia de género y directora de espacio joven de Alcañiz María Garcón declara que este es “un tema bastante complicado de exponer y era una buena forma de que los jóvenes pues se sintieran atraídos por la exposición” (LaComarcaTeVe, 2020, 0m19s).

Busca resaltar la posición de la mujer en diversos aspectos sociales como expresa María Garcón sobre esto “Lo que podéis ver en la exposición es todos los temas de violencia de género desde como se ve la mujer en el mundo del deporte, en el mundo de la publicidad” (LaComarcaTeVe, 2020, 1m6s). También declara que esto se logra planteando diferentes paneles y métodos como la realidad aumentada y la realidad virtual haciendo esta exposición más interactiva.

Para explicar sobre el objetivo de la exposición el responsable de la sección de igualdad Alejandro Zaldivar, declara: “El objetivo de esta exposición consiste en concienciar a los jóvenes a partir de los 12 años, concienciarles en la lucha contra la violencia de género metiéndolos en situaciones en las que la mujer se ve en problemas” (LaComarcaTeVe, 2020, 1m55s).

Se establece la exposición a través de las tecnologías anteriormente nombradas debido a lo interesante que estas pueden ser para los jóvenes.

A continuación, se pueden ver las herramientas en acción que se usaron para la exposición.

Figura 29

Realidad aumentada de La desigualdad es real



Nota. Demuestra una de las tecnologías usadas la exposición de la desigualdad es real. Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=9cAkj6CBcfo>

En la figura 29 se observa como usan e implemntan la realidad aumentada, usando trajetas o marcadores para revelar un objetos y contar una historia, estas funcionan juntando dos tarjetas diferentes que activa los componente en la aplicación.

Figura 30

Requerimientos de actividad de realidad aumentada



Nota. Se puede observar las dinámicas de uso para la exposición.
Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=9cAkj6CBcfo>

Figura 31

Realidad virtual en La desigualdad es real



Nota. Evidencia las dinámicas de la exposición para el uso de la realidad virtual. Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=9cAkj6CBcfo>

Como se puede observar en la figura 29 y 30 la exposición no funciona por sí sola, es decir requiere de moderadores o expositores que brinden información para el uso de las tecnologías de realidad aumentada, así mismo encargados de manipular los artefactos que permiten el uso de las tecnologías para la realidad virtual.

Esto enseña la necesidad de instruir a los usuarios sobre el uso de estas tecnologías, además de preestablecer el hecho de que no todos los usuarios o asistentes a exposiciones con estas tecnologías conocen el uso y dinámicas de estas.

2.4 Caracterización de usuario

En este punto se busca determinar las características del usuario objetivo del proyecto y del producto resultado de este.

Para comenzar a caracterizar al usuario se comienza por comprender que el abuso emocional entre parejas puede darse en parejas de todo tipo, ya sea en relaciones heterosexuales, homosexuales o entre personas que no se identifican dentro de ninguno de los dos géneros (hombre, mujer), así mismo las relaciones de pareja pueden darse en personas con el mismo rango de edad o no.

Lo anterior permite determinar que el proyecto y el producto deben ser dirigidos a personas de cualquier orientación sexual e

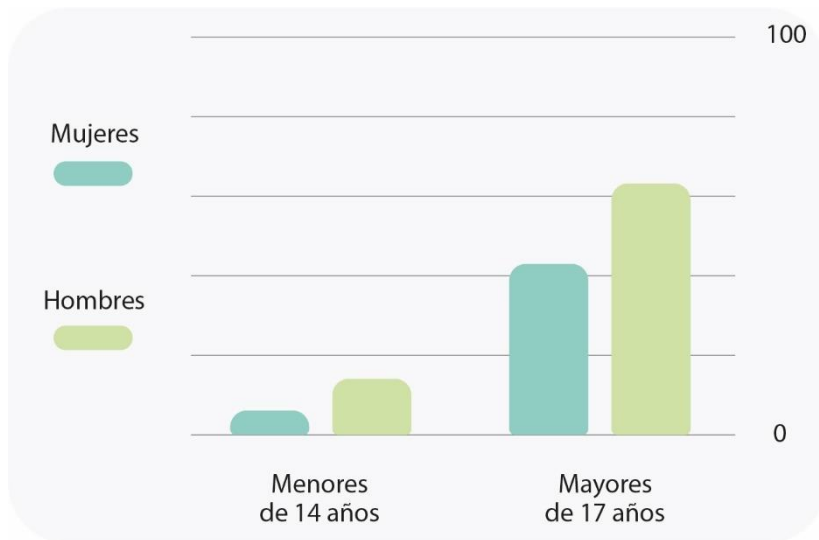
identidad de género.

Por otra parte, el Instituto Nacional de las Mujeres México (2006) explica que “la violencia de pareja inicia por lo regular durante las relaciones de noviazgo, y en la mayoría de los casos continúa y se acentúa en la vida conyugal”, Muñoz et al., (2015) parecen estar de acuerdo ya que afirman que “las relaciones de noviazgo se inician en la adolescencia y/o juventud, período de especial vulnerabilidad y proclive al desarrollo de conductas desviadas”.

Para observar cómo es esta situación en Colombia se analizaron cifras del Departamento Nacional de Planeación (DNP, 2015) estas indican que en promedio la edad de la primera relación está entre los 14 y 15 años, y es menor en hombres que en mujeres. Entre los mayores de 17 años, el 61% de los hombres y el 43% de las mujeres ya han tenido relaciones sexuales.

Figura 32

Índices de inicio de las relaciones sexuales



Nota. Expone de manera grafica como al pasar los años aumenta el porcentaje de jovenes que inician sus relaciones sexuales en Colombia. Fuente: Elaboración propia con base en el Departamento Nacional de Planeación (2015).

Aunque con estas cifras el Departamento Nacional de Planeación se refiere más en concreto al comportamiento sexual de los jóvenes, se puede deducir que el inicio de la actividad sexual también da indicios sobre el inicio en las relaciones emocionales o de pareja (noviazgos).

Lo anterior permite concluir que las personas entre 14 y 17 años son el usuario indicado para prevenir conductas violentas en sus relaciones actuales y futuras y así contribuir a la eliminación de estas a largo plazo.

Así mismo esta decisión se respalda en la psicología que para estos casos recomienda un abordaje a partir de la prevención primaria ver tabla 4 “con el objetivo de intervenir sobre la población infantil o adolescente, retrasando, o si es posible evitando, el inicio de la violencia cuando ésta todavía no se ha establecido” (Muñoz, González & Fernández, 2015)

Tabla 4

Niveles de prevención y su caracterización

	Prevención Primaria	Prevención Secundaria	Prevención Terciaria
Población diana.	Población general.	Población de alto riesgo.	Víctimas.
Objetivos	Reducir incidencias de nuevos casos.	Reducir la duración y gravedad (que afecta a la prevalencia).	Reducir la gravedad y las secuelas.
Procedimientos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Eliminación de factores de riesgo. 2. Promoción de la salud y de la competencia de la población general. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Detección precoz e intervención temprana. 2. Potenciación de los factores de protección y reducción de los factores de riesgo en la población de alto riesgo. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tratamiento de las víctimas y de su entorno. 2. Rehabilitación y reducción de la gravedad de las secuelas producidas en las víctimas y en su entorno.

Nota. Expande información que permite comparar los alcances de cada uno de los diferentes enfoques de prevención. Fuente: Elaboración propia con base en Muñoz, González & Fernández

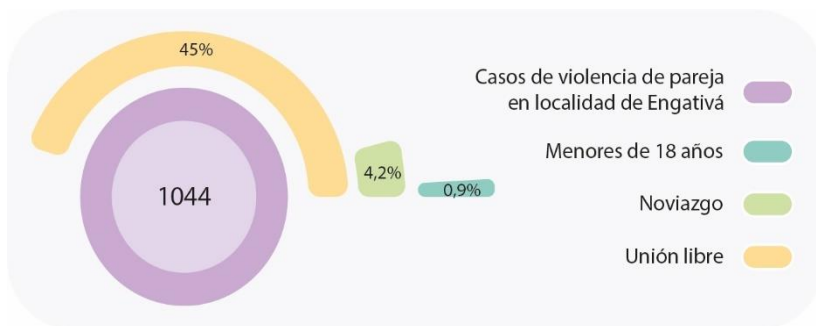
(2015, p. 14).

Con el fin de la correcta intervención de la población ya seleccionada el enfoque planteado es desde el área educativa, desarrollándose en institutos y universidades, por lo cual se ha escogido un colegio ubicado en la localidad de Engativá.

Debido a que según cifras del Instituto Nacional de Medicina legal y Ciencias Forenses (2019) en el 2019 esta fue la quinta localidad con mayores casos de violencia de pareja en Bogotá, presentando 1044 casos de violencia de pareja de los cuales el 0.9% se dieron en menores de 18 años, 4.2% tenían una relación de noviazgo y el 45% de unión libre.

Figura 33

Violencia de pareja en Engativa 2019



Nota. Permite visualizar el aumento de violencia en los diferentes tipos de relaciones. Fuente: Elaboración propia con base en Instituto Nacional de Medicina legal y Ciencias Forenses (2019).

Como se puede observar en la Figura 33 el aumento de la

violencia se ve relacionado con el aumento en la seriedad y/o duración de las relaciones, lo que nos confirma nuevamente que la población más pertinente para atacar desde la prevención primaria es la de menores de 18 años, que comúnmente tienen relaciones menos largas y serias.

Para ampliar un poco más el alcance del proyecto respecto a tipos de usuario, se realizan 3 tarjetas persona que se diferencian esencialmente en el tipo de intereses de cada una de las personas sobre las relaciones de pareja, diversos tipos de familia e intereses académicos y sociales .

Figura 34

Tarjeta persona Carlos



Nota. Permite ver un tipo de usuario con intereses en tener una relación emocional actualmente o corto plazo. Fuente: Elaboración propia con base en plantilla de Thinkersco.com (2020).

Figura 35

Tarjeta persona Laura




Nota. Permite ver un tipo de usuario sin interés actual en una relación emocional, pero con intenciones de tener una a largo plazo. Fuente: Elaboración propia con base en plantilla de Thinkersco.com (2020).

Figura 36

Tarjeta Persona Cristian

Sin género, solo el amor: 28/02/2021
Daniel González Choque Versión 003



Cristian Montes
17 años
Estudiante promedio-popular
Onceavo grado

Vivió en Pasto y vive n Bogotá hace ocho años. Estudia en el Colegio Rembrandt desde octavo grado. Vive con su mama, su papá y sus dos hermanas menores. Vive en arriendo. Sale con su novia todas las tardes. Tiene un gato como mascota.

N/M Necesidades / Motivaciones

Quieres graduarse rápidamente. Demostrar que es el mas guapo del colegio.

Permanecer constantemente conectado a Instagram, Facebook y WhatsApp. Mantener un promedio entre 7.5 a 9. Durar más años con su novia Paula. Hacer pequeñas reuniones con sus amigos y amigas para bailar. Quiere trabajar para irse a vivir solo.

C/C Características demográficas / Comunidad

M/E Momento / Escenario

Estudia en alternancia. Le aburren las clases online. Vive a 15 minutos de su escuela. Vive en una casa estrato 3.

Nota. Permite ver un tipo de usuario que se encuentra en una relación emocional y desea mantenerla. Fuente: Elaboración propia con base en plantilla de Thinkersco.com (2020).

Aunque las cuatro tarjetas personas se hicieron con base en estudiantes del Colegio privado Rembrandt de Bogotá, estas pueden aplicar a estudiantes de otras instituciones con la condición de ser instituciones privadas, ya que estas permiten un acercamiento a poblaciones menos expuestas a situaciones de violencia para un mejor abordaje desde la prevención primaria.

3. Desarrollo de la metodología, análisis y presentación de resultados

3.1 Criterios de diseño

Como criterio de diseño se propone una experiencia de realidad aumentada para jóvenes entre 14 y 17 años del colegio Rembrandt de la ciudad de Bogotá quienes desconocen en gran medida las señales y patrones de una relación de pareja con abuso emocional.

Sin género, solo el amor es un prototipo multimedial, que busca contribuir a la prevención primaria de la violencia emocional entre parejas promoviendo el conocimiento, habilidades y valores con el fin de propiciar la generación de nuevos discursos de género para romper patrones de abuso emocional entre parejas. Al contrario de las entidades que tratan este tipo de violencia como el ministerio de salud que abordan el problema a través de textos, charlas y videos extensos, densos y aburridos, y que están dirigidos a personas que ya sufren este tipo de violencia, se propone una experiencia inmersiva, interactiva, divertida y dinámica dirigida a personas que se encuentren en bajo o nulo riesgo.

3.1.1 Árbol de objetivos de diseño

Uno de los objetivos de diseño más relevantes es el de comunicar, ya que para reconocer e implementar los conocimientos, valores y habilidades que nos facilitan en el libro sobre prevención de la

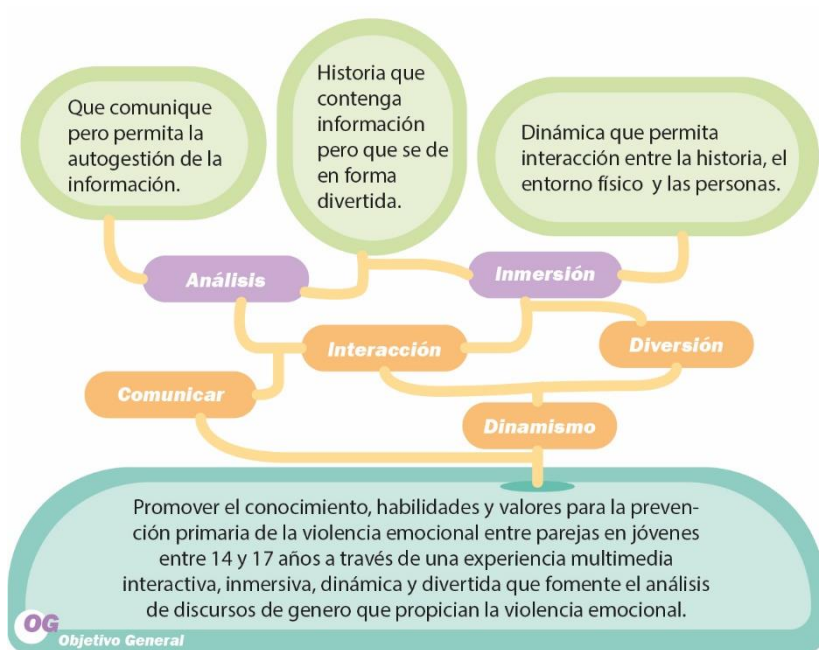
violencia en las relaciones de noviazgo, se debe comunicar los mismos en el transcurso de toda la actividad.

Aunque comunicar no funciona por sí solo, por esto se plantean otros objetivos que nutren esta actividad, como lo son el dinamismo que se obtendrá a través de la interacción y la inmersión que serán tratadas de una manera diferente, gracias al uso de las TIC.

Además de lo anterior para lograr la autogestión de la información y con esto fomentar la eliminación de los discursos, se requieren idear estrategias e instrumentos que permitan el análisis de los temas que desarrolle el producto.

Figura 37

Árbol de objetivos de diseño



Nota. Este árbol permite ver en forma general los objetivos de diseño a seguir para lograr cumplir el objetivo del proyecto. Fuente: Elaboración propia.

Lo que se observa en la figura 37 es como diversos objetivos de diseño se relacionan entre sí para cumplir otros además de que en conjunto aportan al cumplimiento del objetivo general del proyecto.

3.1.2 Requerimientos y determinantes de diseño

Los requerimientos y determinantes facilitan determinar aspectos esenciales a la hora de llevar a cabo el diseño, en este caso se

especifican ciertos requerimientos y determinantes relacionados a la usabilidad y funcionalidad como se puede observar en la tabla 5.

Tabla 5

Determinantes y requerimientos

Problema	Factor	Sub Problema	Requerimiento	Parametros
La aplicación brinda información sobre la violencia emocional entre parejas a través de historias	Usabilidad	Desconocen en gran medida las dinámicas relacionadas a la realidad aumentada.	Debe instruir sobre las dinámicas de RA.	Instructivo con iconografía y frases concretas.
		Poseen celulares de gama media y carecen de espacio para almacenamiento.	Una aplicación ligera	Elementos de baja poligonalidad, animaciones sencillas, iconos e imágenes con poco peso (resolución media), ayuda grafica e instrucciones
	Funcionalidad	Carecen de espacios que permitan interacción física.	Fomentar un espacio con interacción mediada por las TIC.	Mecánicas de juego e interacción conectadas con instrucciones de un moderador.
		Carecen de atención prolongada.	Aspectos visuales, interactivos y sonoros atractivos que mantengan la atención del usuario.	Aspectos visuales, interactivos y sonoros similares a los videojuegos que más juegan.
		Carecen de atención prolongada.	Mecánicas de juego que obliguen la interacción entre todos los participantes.	Historias, instrucciones y pistas incompletas a cada participante que se interconecten para poder avanzar en la actividad.

Nota. Características a tener en cuenta para. Fuente: Elaboración propia.

3.2 Hipótesis de producto

Para este se llevan se plantean las siguientes hipótesis de producto (figura 38).

Figura 38

Hipótesis de producto

Hipótesis 1	prototipo	+	-
La navegación es importante a la hora de entender los ejercicios que una aplicación realiza.	Aplicación que permita ver la estructura de navegación además de algunos elementos que indiquen la actividad principal de ella.	Evitará hacer trabajo innecesario	No genera ni permite dinámicas que con una ampliación real se ejecutan
Hipótesis 2 Desarrollar una aplicación mas elaborada permite obtener resultados fiables.	Ejecutable que permita el ejercicio de la actividad principal de la aplicación.	Permite ver de forma real como reacciona el usuario con la interacción	No genera ni permite dinámicas que con una ampliación real se ejecutan
Hipótesis 3 Las características de diseño de una aplicación acercan y llaman al usuario.	Ejecutable con características visuales que permita el ejercicio de la actividad principal de la aplicación además de crear elementos de recordación.	Establece el producto como algo real, algo tangible.	Desarrollar la estética no implica que el producto guste.

Nota. Permite observar las ventajas y desventajas de cada una de las hipótesis planteadas. Fuente: Elaboración propia.

3.3 Desarrollo y análisis Etapa de Identificación

Para el desarrollo de este numeral cabe aclarar que se requiere tener en cuenta lo mencionado en el apartado de Planteamiento metodológico. El desarrollo de este se expondrá en los siguientes apartados si desea ver el diseño metodológico ver figura 2.

3.3.1 Definición del problema

Para lograr definir el problema se realiza una investigación principalmente en fuentes como Google académico, Bases de datos de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca y Google, buscando principalmente temas relacionados con la violencia de género, primeramente encontrando y tomando libros de psicología y sociología que hablan sobre el origen de estos problemas, las causas, características y sus consecuencias, encontrando también con esto formas en las que estas disciplinas buscan disminuir, eliminar o solucionar este problema, relacionando las fuentes que encuentran en común una estrategia, que en esta caso encuentran en la prevención la mejor forma de aportar a la solución de la violencia de género y sus manifestaciones; además de estos se buscan datos que permiten visualizar como es esta problemática en el contexto global además del sociocultural y espacial en el que se desarrolla el proyecto, en este caso en el país de Colombia y cuando se requiere más específicamente en la ciudad de Bogotá.

Para lograr ver cuál fue el resultado de esta fase de la investigación dirigirse al numeral 1.3 Definición del problema.

3.3.2 Elementos del problema

Para determinar los elementos del problema se toma en cuenta todo lo encontrado para su definición, contando con sus diversas características, buscando las causas, consecuencias y actores,

3.3.3 Recopilación de datos

Esta fase se caracteriza por ser la más amplia, debido a que en las fases a desarrollar en cada etapa regalan diversos materiales a esta en específico.

3.4 Desarrollo y análisis Etapa de Ideación

3.4.1 Análisis de datos

En esta fase se usan diferentes métodos, como lo son la comparación de diversas fuentes para tener ideas globalizadas sobre el tema de investigación, permitiendo tener un panorama nutrido y analizar objetivamente las fuentes y los datos.

Además, se usan los instrumentos mencionados en el apartado 1.6 Planteamiento metodológico, así como gráficas que permiten visualizar la información de mejor manera.

3.4.2 Creatividad

La creatividad es difícil de evidenciar debido a que se trata de un

proceso mental que normalmente no se documenta. Aun así, a continuación, se exponen los diversos escalones que se pisaron para llegar a la idea final, claramente teniendo en cuenta fases como elementos del problema, recopilación de datos y análisis de estos.

Partiendo desde la idea que regalan las diversas fuentes de psicología para apaciguar a corto plazo y solucionarlo a largo plazo la problemática de la violencia de género sobre la importancia de la prevención, se toma como base de diseño un plan de prevención específicamente para la violencia en las relaciones de noviazgo se toman de este los temas y el orden en los que se abordan, para verlo ir a numeral 2.1.2.3.

Y como estas mismas fuentes afirman que las conductas violentas son aprendidas y afianzadas mediante las experiencias que se viven a diario, se establece que la mejor manera de afianzar nuevas ideas y conducir es a través de una experiencia.

Como el proyecto se desarrolla desde la mirada de un diseñador digital y multimedia se buscan fuentes que hablen sobre la creación de nuevas experiencias desde esta disciplina. Y al investigar se encontraron diferentes experiencias, pero debido a que el diseño del plan de prevención cuenta con instrumentos que usan la interacción entre personas y diversos elementos físicos y multimediales con el objetivo de propiciar.

El trabajo en equipo, la negociación, la capacidad de pensamiento crítico, la capacidad de expresar y defender puntos de vista distintos como fuente de enriquecimiento personal y grupal, y el diálogo como herramienta esencial en

cualquier contexto y situación para comunicar y relacionarse.
(Muñoz, González & Fernández, 2015, p. 21)

Que son necesarios para la prevención, en este sentido la mejor de las experiencias encontradas para desarrollar estos objetivos más fielmente es una experiencia con realidad aumentada.

Después de definir cuál es el tipo de experiencia, se procede a ver de qué manera esta experiencia puede hacer más fácil la difusión de la información cumpliendo con los objetivos anteriormente mencionados y con esta pregunta en mente se llega a la conclusión de que el diseño de un videojuego que permita la interacción entre lo físico y las personas involucradas es la mejor opción, teniendo en cuenta también que es la segunda actividad más regular para el uso de dispositivos móviles ver figura 10.

A continuación, se establece también el género el juego basado en las cifras sobre los juegos más jugados en las plataformas móviles ver figura 11, que permiten concluir que el mejor género para el diseño del videojuego en este caso es la acción / aventura.

3.4.3 Materiales / tecnología

Gracias a lo concluido en la fase de creatividad se pretende establecer el mejor software para cumplir con los requerimientos de la idea.

En este sentido el mejor software para el desarrollo de una aplicación móvil que permite la interacción que se desea, permitiendo realidad aumentada y videojuego, es Unity.

Además de usar Unity como el software que permite el desarrollo de la aplicación, se determina el uso de software libre para la ejecución del diseño de la aplicación, modelado y código.

En cuanto a los materiales se puede establecer que la realidad aumentada puede funcionar sin el diseño específico de un objeto o artefacto físico, pero se establece la importancia de un artefacto que permita la relación entre lo análogo y lo digital.

3.4.4 Experimentación

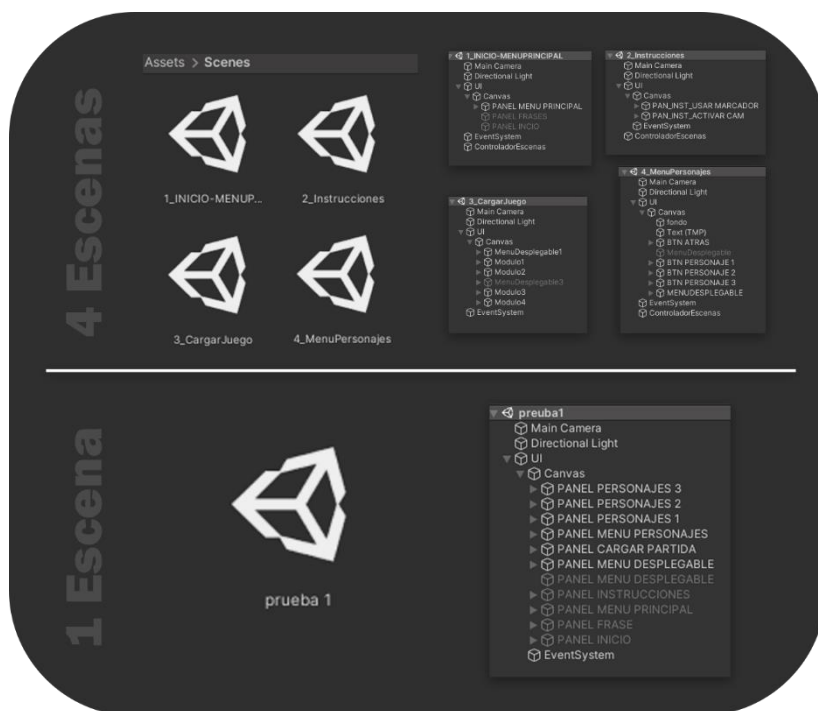
Para este caso en específico se requiere experimentar con aspectos digitales y análogos.

Inicialmente no se experimenta con diversas tecnologías (software), pero sí como se lleva a cabo la programación y distribución de la información al interior del software seleccionado.

En el caso de la distribución se experimenta con dos formas para manipular las escenas del videojuego, primero distribuyendo cada una de las pestañas de juego en diferentes escenas y la segunda implementando una forma diferente que permite tener todas las pestañas de juego en una única escena. (figura 39)

Figura 39

Experimentación de distribución



Nota. Da cuenta del ejercicio de experimentación en el software.
Fuente: Elaboración propia con base en segundo prototipo Anexo G.

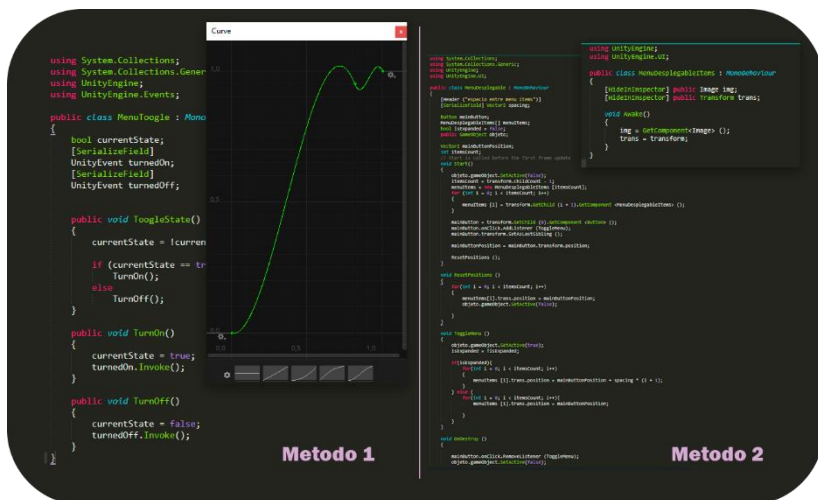
Como se puede observar en la figura anterior lo que aporta la experimentación al proyecto es el encontrar una forma más sintética de desarrollar la misma aplicación, ambos ejemplos desarrollan la misma cantidad y calidad de contenido, pero uno de los dos métodos ayuda a tener todo más comprimido además de hacer la ejecución más rápida y reducir el espacio que ocupa el ejecutable.

Debido a que la ampliación requiere de programación en

lenguaje C# se experimenta con diferentes códigos para lograr ciertos aspectos visuales, de usabilidad y navegabilidad.

Figura 40

Experimentación de código C#



Nota. Da cuenta del ejercicio de experimentación del código. Fuente: Elaboración propia con base en segundo prototipo Anexo G.

Aunque existen más ejemplos de experimentación, lo que se ve en la figura 40 es uno de los ejemplos que facilitan una tarea, en este caso se trata del código para el menú desplegable, el método 1 requiere de ir a cada elemento y modificar la animación y aunque el método 2 cuenta con dos códigos y aun siendo uno de estos más largo, permite manipular cómoda y rápidamente ciertos parámetros

además de ser fácil de asignar a cualquier elemento.

3.5 Desarrollo y análisis Etapa de Creación

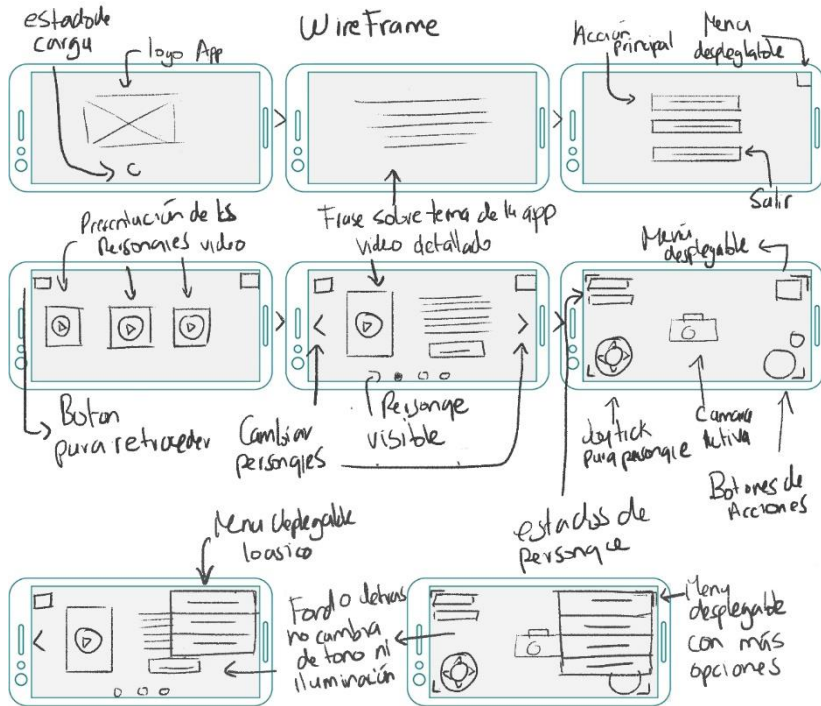
En esta etapa se podrán observar los diferentes pasos que se llevan a cabo para la concepción de la aplicación.

3.5.1 Modelos

Al llegar a esta etapa se usan diversos tipos y niveles de modelos, para comenzar a establecer la navegabilidad primeramente se tiene en cuenta el diseño de la historia ver anexo B y con esta crea el mapa de navegación para el desarrollo del primer módulo para ver ir a anexo C, lo anterior permite diseñar el Wireframe ver figura 41.

Figura 41

Wireframe de Misión para tres

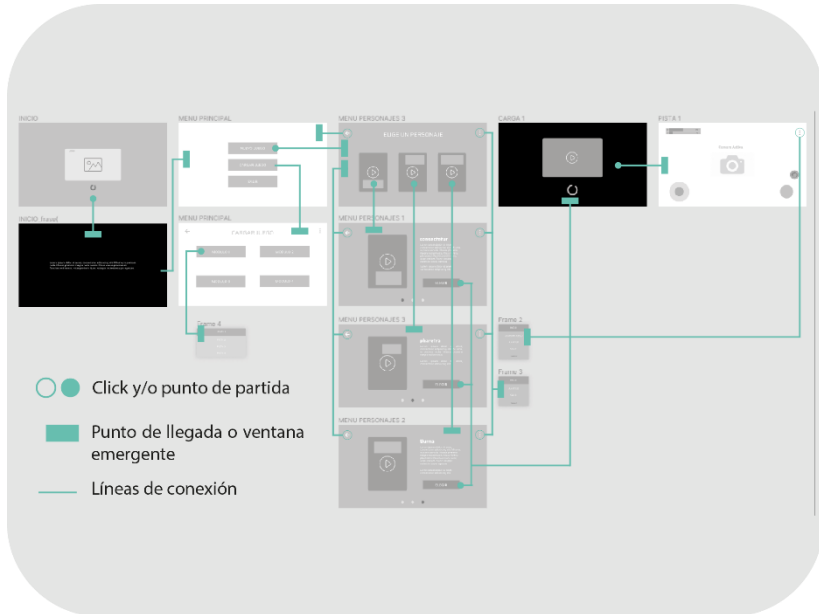


Nota. Este permite ver de forma básica la distribución de las pestañas de la aplicación. Fuente: Elaboración propia.

Después de establecer los wireframes de la aplicación, se continúa con el prototipo de baja que se usa para la implementación del primer testeo para ver ir al apartado 3.7.1 Primer testeo, este carece de contenido específico, pero se caracteriza por mostrar más limpiamente lo que se observa en la figura 41, además de permitir cierto grado de interactividad entre el prototipo y el usuario.

Figura 42

Mockup de baja



Nota. Este permite ver de forma básica la distribución de las pestañas de la aplicación. Fuente: Elaboración propia.

Después de establecer la navegación y lo que se quiere lograr con la aplicación anexo B.

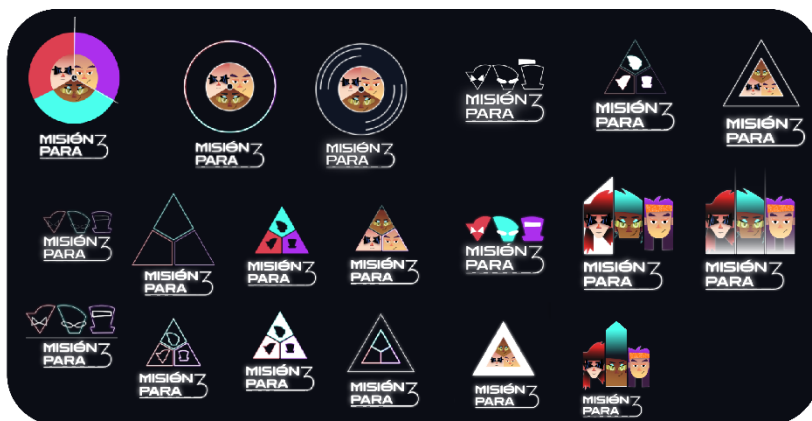
Así mismo se continua con la estructuración de la historia y se continua a diseñar los personajes, anexo B de los cuales surgen personajes usando formas básicas basadas en las formas de sus instrumentos, de allí se pasa a la ideación del nombre de la aplicación y se continua con el diseño del logotipo para la misma donde se

exploran diversas formas como se observa en la figura 43.

También se lleva cabo el diseño de mapas para el primer nivel del módulo 1 anexo B.

Figura 43

Exploración de logos.



Nota. Este permite ver de forma básica la distribución de las pestañas de la aplicación. Fuente: Elaboración propia.

3.6 Desarrollo y análisis Etapa de Comprobación

3.6.1 Verificación

Para el desarrollo de esta fase se tienen en cuenta los diferentes prototipos y modelos que se someten a tests permitiendo evaluar diferentes aspectos como los morfológicos, técnico-funcionales y de

usabilidad, facilitando la tarea de verificar o descartar cualquiera de estos aspectos en cada uno de los testeos, ayudando a mejorar a cada paso.

Este proceso se evidencia ampliamente en el apartado 3.7 Resultados de testeos.

3.6.1 Solución

Esta se logra tras el ejercicio efectivo de las diferentes etapas del planteamiento metodológico y aunque este numeral se llama solución el producto resultado de este ejercicio se presentara en sus aspectos más básicos y sin llegar al desarrollo completo de este, para observar los aspectos finales de este, ir al apartado 3.8 Prestaciones del producto.

3.7 Resultados de los testeos

A continuación, se plasman los diversos aspectos relacionados a los diferentes testeos que se llevaron a cabo para el desarrollo efectivo de proyecto y su correspondiente producto.

3.7.1 Primer testeo

Para el desarrollo de este testeo se establece un protocolo para verlo ir a anexo D.

Lo planteado en el protocolo para este testeo consiste en realizar una encuesta previa que permite recolectar información

demográfica, además de información relacionada con hábitos del usuario específico, seguida de la implementación y exploración de un prototipo acompañado del moderador quien realiza preguntas semiestructuradas relacionadas al prototipo y su ejecución.

Así mismo se diseña el prototipo de baja que se desarrolla en Figma para tener interacción entre usuario y prototipo, si desea ver su interacción y/o ejecutarlo ir a anexo G.

3.7.1.1 Evidencias (Prototipo, testeo y proceso de iteración).

3.7.1.1.1 Prototipo. El prototipo se realiza únicamente para medir usabilidad, navegabilidad y comprensión de iconografía; por esta misma razón el prototipo carece de pauta gráfica.

Como se puede observar en la figura 44 el inicio de la aplicación se plantea como una imagen que en este caso sería el logo de la aplicación.

Figura 44

Pantalla inicio primer prototipo



Nota. Permite notar la calidad grafica del prototipo. Fuente: Anexo G primer prototipo.

Lo que busca la primera pestaña es poder mostrar al usuario la identidad del producto y además de informa en que aplicación se encuentra generar recordación del nombre y la estética.

A continuación, se establece la pantalla que da apertura al tema a tratar de la aplicación que se da en forma de texto y abre la oportunidad de debate, dialogo y reflexión frente al tema, en este punto se plantea únicamente la ubicación y el tamaño de texto como se observa en la figura 45.

Figura 45

Pantalla apertura a la temática primer prototipo



Nota. Da cuenta de cómo se pretenden mostrar las frases de apertura al tema. Fuente: Anexo G primer prototipo.

Después de lo anterior se continua con una pantalla que nota la actividad principal de la aplicación por lo que en este caso se presentan tres botones siendo de arriba a abajo las actividades más importantes que se desean que el usuario realice como se observa en la figura 46.

Figura 46

Pantalla menú principal primer prototipo



Nota. Permite notar los botones principales de la aplicación. Fuente: Anexo G primer prototipo.

Al continuar como si se tratase de un juego nuevo se sigue a la pantalla donde el usuario puede elegir entre tres diferentes personajes ver figura 47 que se ven en forma de video o gif que permiten tener al usuario la primera impresión de las características físicas de los personajes y facilitar la elección a partir de sus gustos personales, aparte de los botones para elegir los personajes en esta pantalla se establecen botones importantes de navegación básica como lo son el de retroceder y el menú desplegable, además de una pequeña instrucción que permite al usuario saber el para que de esta pantalla.

Figura 47

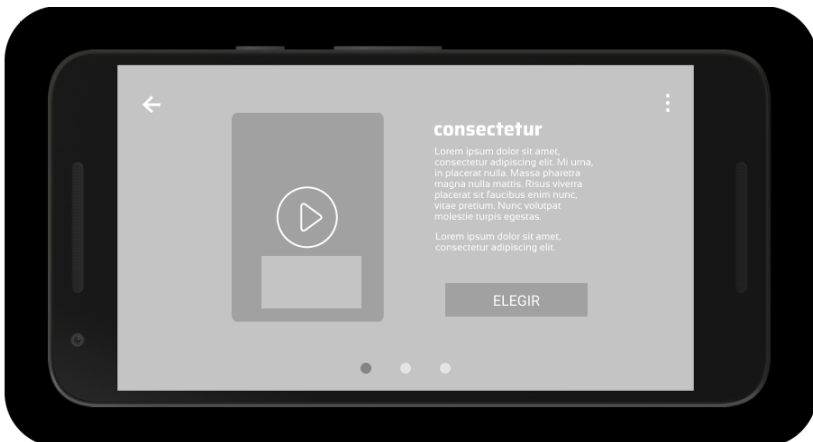
Pantalla menú personajes primer prototipo



Nota. Muestra la distribución y tamaño de los botones de la pantalla.
Fuente: Anexo G primer prototipo.

Figura 48

Pantalla personaje primer prototipo

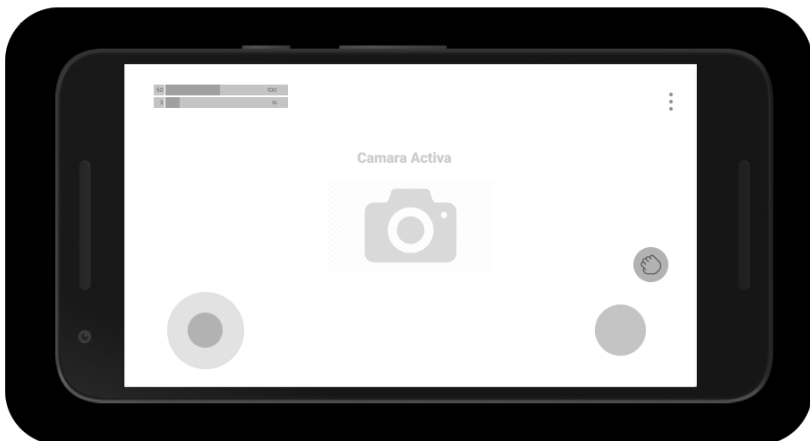


Nota. Distribución de los elementos de esta pantalla. Fuente: Anexo G primer prototipo.

Al oprimir en cualquiera de los personajes, aparecer un video aún más detallado de sus características física acompañado de su nombre y una breve descripción de las habilidades ver figura 49 que permiten a los usuarios elegir con el que se sientan más identificados aportando la sensación de personalización; además de esto se dispone un botón que sella la elección del usuario e igualmente que en la pantalla anterior tiene botones de navegación básica además de tres puntos que facilitan la navegación entre los diferentes personajes permitiendo ver las características particulares de cada uno.

Figura 49

Pantalla inicio de juego primer prototipo



Nota. Aporta información sobre la distribución y características visuales de los botones y diferentes marcadores de estado. Fuente: Anexo G primer prototipo.

En este punto se inicia el juego (figura 50), por lo que se establecen botones necesarios como lo son el de mover el personaje, botones de acción secundaria tales como saltar y tomar un objeto, además de barras de estado de vida y recolección de ítems, y como botón de navegación el menú desplegable, además debido a que se trata de un prototipo no ejecutable la idea de realidad aumentada se expresa con el icono de la cámara y texto que indica que se encuentra activa.

Figura 50

Pantalla menú cargar juego primer prototipo



Nota. Permite observar el menú desplegable de cada módulo. Fuente:

Anexo G primer prototipo.

Al devolvernos al menú principal y dar clic a cargar juego dirige a la pantalla que se ve en la figura 50 donde existen cuatro botones fundamentales que representan las temáticas de cada módulo establecido en el plan de prevención de la violencia en el noviazgo y al dar clic a cada uno de estos se desplegar un menú que determina las “pistas” como la cantidad de marcadores (análogos) necesarios para cada módulo. Así como contar con los botones de navegación de retroceder y menú desplegable.

Figura 51

Menús desplegables primer prototipo



Nota. Permite notar la calidad del prototipo. Fuente: Anexo G primer prototipo.

Teniendo en cuenta que el estado del juego es diferente en las pantallas de las figuras 48 que en el de la figura 49 la navegación en el menú desplegable de la figura 49 adiciona la acción de “guardar juego” como se ve en la figura 51 debido a que es fundamental para continuar con el progreso en otras sesiones.

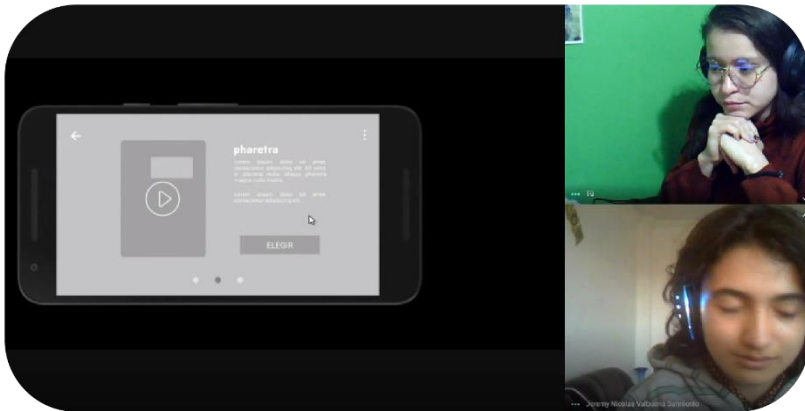
3.7.1.1.2 Testeo. Para el desarrollo efectivo del testeo se contactan estudiante de colegios de la localidad de Engativá pertenecientes al caso de estudio, por ser menores de edad se adquieren consentimientos por parte de los padres o acudientes para el uso de voz, fotografía y video de los estudiantes, en este caso se hace el testeo a 5 estudiantes, para ver los consentimientos firmados de cada uno ir a anexo D primer testeo.

Para comenzar con el testeo se lleva a cabo una encuesta mediante Google forms, si desea ver todas las preguntas ir a anexo E primer testeo la cual es respondida por cinco participantes.

En segundo lugar, se envía el link del prototipo mediante WhatsApp además del link de una videollamada a través de meet que se lleva a cabo con cada uno de los participantes ver figura 52, permitiendo mayor libertad a la hora de explorar, preguntar y responder, en esta última solo participan 4 estudiantes debido a las dificultades que uno de ellos presenta para poder conectarse.

Figura 52

Evidencia realización de testeo con Nicolas Valbuena



Nota. Permite notar la dinámica de realización del testeo virtual.
Fuente: anexo F testeo primer prototipo.

3.7.1.1.3 Proceso de iteración. Para recolectar resultados del testeo en principio se usa una encuesta realizada mediante Google forms si desea ver todas las respuestas vea anexo E primer testeo resultados encuesta.

Esta encuesta se diseña para recolectar información sobre los gustos visuales, capacidades y uso de herramientas del usuario y con esto poder definir paletas de colores y estilos visuales de los personajes y escenarios, capacidades de manejo de ciertas mecánicas y hábitos de uso de dispositivos.

Para lograrlo se hicieron preguntas importantes, la primera para establecer si la plataforma en la que se está desarrollando la aplicación es la pertinente. Esta se puede ver en la figura 53.

Figura 53

Pregunta ¿Tiene celular propio?



Nota. La pregunta se lleva cabo para establecer si los usuarios cuentan con el recurso base para ejecutar el producto y si pueden tener acceso a este en cualquier momento. Fuente: Elaboración propia con base en resultados encuesta primer testeo anexo E.

La figura 54 permite establecer de forma definitiva que la mejor plataforma para desarrollar el producto es el celular ya que todos los encuestados tienen celular propio además de poder tener acceso a este en cualquier momento y así poder desarrollar los testeos y en caso de un ambiente más real para la implementación del producto poder desarrollar las actividades de este sin mayores inconvenientes.

Figura 54

Pregunta ¿Juega algún video juego en celular?



Nota. Esta grafica permite establecer si realmente el usuario usa su dispositivo para el uso para el cual está diseñada la aplicación Fuente: Elaboración propia con base en resultados encuesta primer testeo anexo E.

Esta grafica nos permite reafirmar que idear una aplicación de juego es pertinente por el uso que le da el usuario a su dispositivo.

Figura 55

Pregunta ¿Qué video juego juega en el celular?

Numpuz, harry potter y hermanos a la obra.

Classic boy emulator

Wild Rift

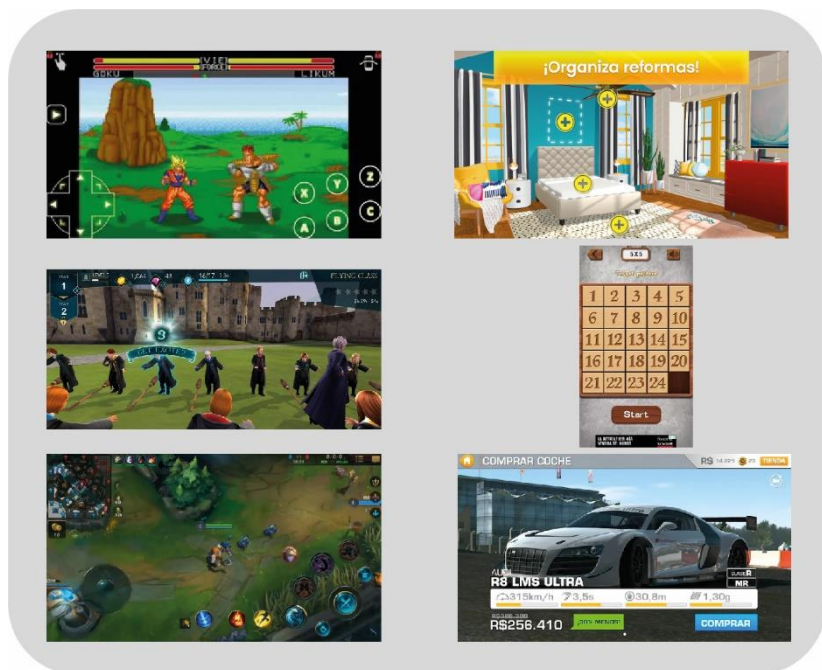
Real rancing 3

Nota. Esta pregunta pretende hacer comparativas entre los juegos y definir un estilo visual para la aplicación que se diseña. Fuente: resultados encuesta primer testeo anexo E.

Como se observa en la figura 55 las respuestas son muy variadas y al ver los estilos gráficos de cada uno de los juegos mencionados, no coinciden en sus aspectos generales, por lo que esta pregunta no produjo resultados relevantes como se puede observar en la figura 56.

Figura 56

Estilos visuales de juegos jugados por usuarios



Nota. Permite comparar con facilidad los estilos visuales de los juegos que los usuarios encuestados juegan. Fuente: Elaboración propia con

base en resultados encuesta primer testeo anexo E.

Lo que si logra definir la figura 56 es que los juegos se caracterizan por tener cierto grado de dificultad además de tener una característica de competencia y agilidad en diversos aspectos.

Figura 57

Pregunta ¿Ha visto o usado aplicaciones con realidad aumentada?



Nota. Permite establecer el conocimiento sobre el funcionamiento de la realidad aumentada por parte de los usuarios. Fuente: Elaboración propia con base en resultados encuesta primer testeo anexo E.

Aunque el objetivo de esta pregunta es establecer si los usuarios conocen las mecánicas que la realidad aumentada para definir si es pertinente diseñar instrucciones para el uso de estas.

Al tener inclusive una sola respuesta negativa, el diseño de las instrucciones se convierte en un requerimiento para el correcto funcionamiento y aprendizaje de las dinámicas de la aplicación.

A pesar de que el 80 % de las personas encuestadas afirmaron que han visto o usado aplicaciones de realidad aumentada, al llevar a cabo las preguntas semiestructuradas en el momento del testeo del prototipo y preguntar "¿Qué harías o como actuarías si se activara la cámara?" en el momento en el que llegaban a este punto del prototipo, la conclusión de las respuestas más recurrentes es que desconfiarían de esta aplicación, con expresiones como "primero que todo pensaría que debieron pedirme permiso antes de haber empezado" (Sofía Pineda, 2021), aparte de esto Sofía Pineda dice que "con la cámara ya activa pensaría yo que sería un juego en el que se vaya a utilizar pues la cámara para realizar o mostrarme cosas que están en mi alrededor en 3D"(2020) para ver todas las respuestas ir a anexo F.

Lo que lo anterior agrego al proceso de iteración es en principio que un prototipo de esa clase carece de muchas características particulares de la realidad aumentada, además de la importancia de generar instrucciones relacionadas al uso de estas tecnologías, con el fin de evitar la desconfianza de los usuarios.

También se logra concluir que la navegación es intuitiva además de la distribución y tamaño de los elementos del prototipo.

3.7.1.2 Evidencias (Percepción del usuario). Para conocer la percepción del usuario se hacen grabaciones de las sesiones de testeos con cada uno de los estudiantes si desea verlas ir a anexo F testeo primer prototipo.

En general la percepción de la navegación fue de una

navegación intuitiva.

3.7.2 Segundo testeo

Para el desarrollo de este testeo se establece un protocolo para verlo ir a anexo D. Así mismo se diseña el prototipo de media para poder implementar el testeo, si desea verlo y ejecutarlo ir a anexo G.

Para el desarrollo de este testeo se establece un protocolo para verlo ir a anexo D.

Lo planteado en el protocolo para este testeo consiste en realizar una encuesta previa que permite recolectar información demográfica, además de información relacionada con hábitos del usuario específico, seguida de la implementación y exploración de un prototipo acompañado del moderador quien realiza preguntas semiestructuradas relacionadas al prototipo y su ejecución.

Así mismo se diseña el prototipo de baja que se desarrolla en Figma para tener interacción entre usuario y prototipo, si desea ver su interacción y/o ejecutarlo ir a anexo G.

Este se desarrolla en unity y se exporta para ser instalado y ejecutado desde cualquier celular con sistema operativo Android.

3.7.2.1 Evidencias (Prototipo, testeo y proceso de iteración). Para poder realizar el segundo testeo se estableció una historia con base en las doce (12) etapas del viaje del héroe de Joseph Campbell relacionando dentro de estas los momentos

establecidos para la prevención de la violencia entre parejas ver Anexo B.

Así mismo se tienen en cuenta los resultados del proceso de interacción del primer testeado, haciendo ajustes y avances para este prototipo.

3.7.2.1.1 Prototipo. Este prototipo se realiza para evaluar su ejecución en los celulares de los usuarios, comprobar si las frases de apertura ayudan a establecer la temática de la aplicación, además de comprobar la eficiencia del diseño de instrucciones sobre la realidad aumentada y valorar la efectividad comunicativa de las animaciones de las violencias.

Al ejecutar el prototipo la primera pantalla es el logotipo del proyecto como se observa en la figura 58 esto con el objetivo de mostrar los dos géneros predominantes existentes y ponerlos sobre colores que no comúnmente atribuidos a estos géneros, además de contribuir a establecer el tema alrededor de los géneros.

Figura 58

Pantalla inicio segundo prototipo

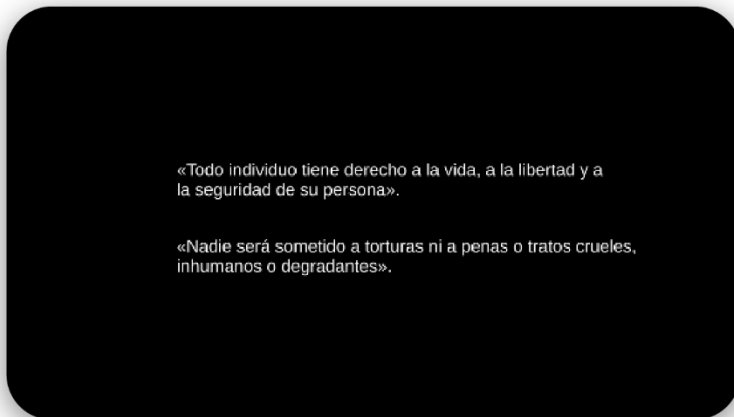


Nota. Permite observar el logo del proyecto. Fuente: Anexo G segundo prototipo.

Después de la pantalla anterior inmediatamente se continua con la pantalla que se observa en la figura 59 que ya cuenta con las frases concretas de apertura al tema. En este caso son “todo individuo tiene derecho a la vida, a la libertad y a la seguridad de su persona” y “nadie será sometido a torturas ni a penas o tratos crueles, inhumanos o degradantes”; estando en un fondo oscuro para resaltar y llamará a la lectura de estas frases.

Figura 59

Pantalla apertura a la temática segundo prototipo

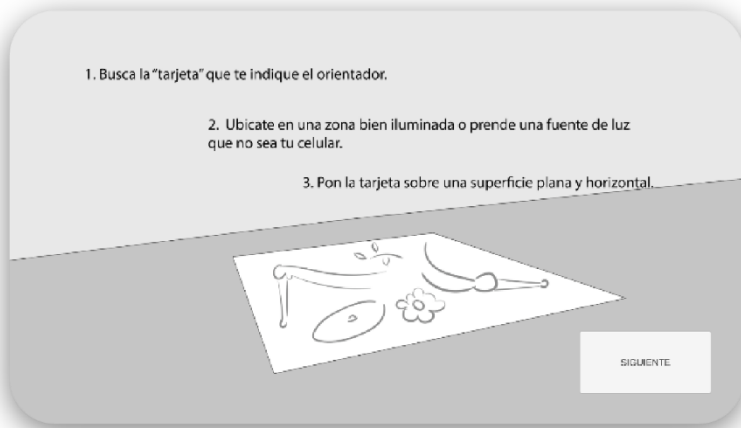


Nota. Permite observar los textos que dan apertura a la temática.
Fuente: Anexo G segundo prototipo.

Después de lo anterior se continua con la pantalla inicial que en este caso es igual a la de la figura 46 y al dar tap en “nuevo juego” aparecer la pantalla que vemos en la figura 60 que en este caso se tratan de las instrucciones sobre el uso y disposición del marcador en un entorno análogo, que se presentan como un paso requerido para poder continuar por el juego.

Hay que mencionar que las instrucciones se dan en forma de texto, pero además se ven apoyadas por una representación visual a manera de ilustración.

Con el fin de establecer la importancia de un “orientador” para el ejercicio efectivo de la actividad se crea la primera instrucción, que en este caso es “busca la tarjeta que te indique el orientador”.

Figura 60*Pantalla instrucciones marcador segundo prototipo*

Nota. Muestra la forma en la que se dan las instrucciones. Fuente: Anexo G segundo prototipo.

Para continuar con las instrucciones se establece la siguiente pantalla figura 61 que explica las acciones a realizar en el momento en el que la cámara del celular se active e igualmente que en la pantalla anterior se dan en forma de texto acompañado de una ilustración.

Figura 61*Pantalla instrucciones usar cámara segundo prototipo*

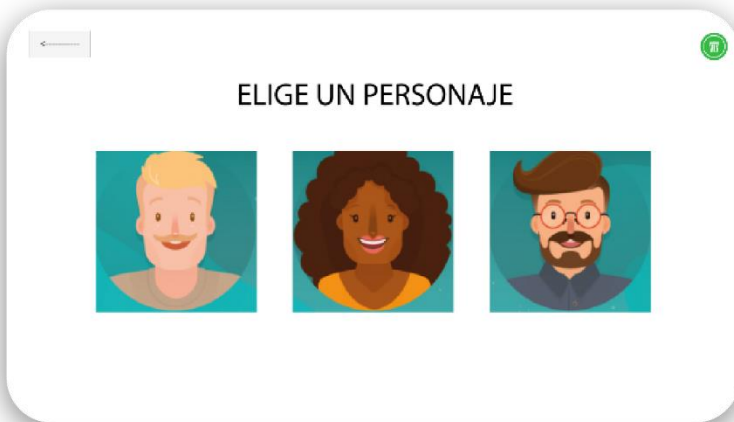


Nota. Permite observar el menú desplegable de cada módulo. Fuente: Anexo G segundo prototipo.

Enseguida de las instrucciones se activa la pantalla de selección de personajes, que en este caso se cambia de un video o gif como se plantea en el primer prototipo a una imagen o icono representativo de cada personaje como se observa en la figura 62.

Figura 62

Pantalla menú personajes segundo prototipo

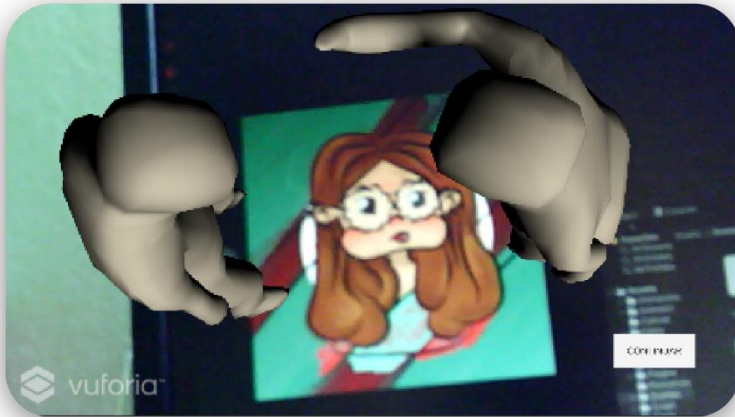


Nota. Permite observar la forma en la que se presentan los botones de los personajes. Fuente: Anexo G segundo prototipo.

Al dar tap sobre un personaje X pasa a la pantalla del personaje en cuestión y al elegir el personaje pasa a su respectiva animación de violencia, teniendo en cuenta la lectura se da de izquierda a derecha y que el personaje de la izquierda de la pantalla es el personaje número uno y el de la derecha el número tres; el tipo de violencia que le corresponde al personaje número uno es la violencia emocional como se observa en la figura 63.

Figura 63

Pantalla violencia emocional segundo prototipo



Nota. Permite observar cómo se ve la realidad aumentada de la violencia emocional o psicológica. Fuente: Anexo G segundo prototipo.

La animación consta de dos personajes que carecen de características físicas que puedan ser marcadores de género o sexo, con el fin de hacer notar que la violencia puede darse en cualquier tipo de pareja, que la víctima no necesariamente es femenina ni el agresor masculino, que cualquier tipo de violencia no se caracteriza por los géneros sino por las acciones, cada rol tiene animaciones diferentes, en el caso del agresor se encuentra gritando y señalando a la víctima, mientras que la víctima se encuentra de pie en una posición de tristeza y actitud sumisa ante el agresor.

De igual modo se presentan los personajes de la animación correspondiente al personaje número dos (sin marcadores de género

o sexo), el tipo de violencia que le corresponde a este es la violencia sexual como se observa en la figura 64.

Figura 64

Pantalla violencia sexual segundo prototipo



Nota. Permite observar cómo se ve la realidad aumentada de la violencia sexual. Fuente: Anexo G segundo prototipo.

De igual forma que en la animación anterior existen dos personajes y cada uno tiene un rol diferente, la animación del agresor se trata de un personaje que se encuentra sobre la víctima dándole golpes con el objetivo de forzarla a tener relaciones sexuales y la animación de la víctima se trata de estar resistiéndose y defendiéndose de este forcejeando y así demostrar el descontento y desacuerdo respecto a mantener relaciones sexuales.

Para finalizar el personaje número tres cuenta con la animación correspondiente a la violencia física, en este caso el agresor está sujetando y levantando por la garganta a la víctima y la víctima está luchando para soltarse del agresor como se observa en la figura 65.

Figura 65

Pantalla violencia física segundo prototipo



Nota. Permite observar cómo se ve la realidad aumentada de la violencia física. Fuente: Anexo G segundo prototipo.

Para finalizar con el prototipo al dar tap al botón de continuar en cualquiera de las pantallas de los diferentes tipos de violencia se carga la pantalla de juego figura 66.

Figura 66

Pantalla de juego segundo prototipo



Nota. Permite observar la animación de violencia sexual. Fuente: Anexo G segundo prototipo.

La pantalla de juego cuenta con tres botones; el joystick (botón azul en la zona inferior izquierda) permite al usuario desplazarse con el personaje a través del mundo 3D, el botón de acción secundaria (botón gris en la zona inferior derecha) permite al usuario saltar con el personaje y el botón de menú desplegable que en este caso se presenta con un icono verde (botón verde en la zona superior derecha) permite al usuario volver al menú inicial o salir de la aplicación.

Además de los anterior esta pantalla cuenta con la barra de estado de vida del personaje (barra roja con verde en la zona superior izquierda) que permite al usuario conocer la vida que tiene el personaje.

3.7.2.1.2 Testeo. Para el desarrollo efectivo del testeo se contactan los mismos estudiantes del primer testeo, de los cuales solo tres de los que participaron en la etapa anterior acuden, para ver los consentimientos ir anexo D segundo testeo.

Para comenzar con el testeo se lleva a cabo una encuesta previa mediante Google forms, si desea ver todas las preguntas ir a anexo E segundo testeo.

En segundo lugar, se envía archivo instalable del prototipo a través de WhatsApp además del link de una videollamada de meet que se pretendía llevar cabo con los tres participantes, pero se dividió en dos sesiones una que se lleva a cabo en simultaneo con dos estudiantes y otra con un único participante. Debido a que sus horas libres no correspondían.

Por último, se envía una segunda encuesta que a través de ciertas preguntas estructuradas pretende establecer determinar la pertinencia del producto con relación al objetivo del proyecto si desea ver todas las preguntas ir a anexo E segundo testeo.





3.7.2.1.3 Proceso de iteración. Para recolectar resultados del testeo en principio se usa una encuesta realizada mediante Google forms si desea ver todas las respuestas vea anexo E segundo testeo resultados encuesta previa.

Esta encuesta se realiza para obtener un punto de partida relacionado al conocimiento del encuestado sobre la violencia de género.

Figura 67

Pregunta ¿sabes que es violencia de género?

¿Sabes que es violencia de género? explica en una frase.

-  Falta de respeto o aprecio hacia una persona, se le agrede de forma física.
-  No estas solo denuncia
-  Si, es cualquier tipo de violencia en general, no entiendo la obsesión por los sexos, todos somos gente
-  Si, vulnerar los derechos de las personas o su integridad por el genero al que pertenecen.

Nota. Muestra las diversas respuestas frente al mismo tema. Fuente: Elaboración propia con base en anexo E.

Como se observa en la figura 67 las respuestas fueron muy diferentes, pero da cuenta del desconocimiento de lo que implica la violencia de género y sobre la poca importancia le dan al tema.

A continuación, se evalúan las respuestas de las preguntas semiestructuradas llevadas a cabo en el testeo del prototipo, la primera está relacionada a la percepción en relación con las representaciones de las diversas formas de manifestación de la

violencia.

Al preguntar sobre ¿Qué entiende de la representación? que se ve en la figura 64 las respuestas fueron congruentes con lo que se busca transmitir, en este caso hubo respuestas como “el muñequito comenzaba a hacerle reclamos” “supongo que están peleando” al preguntar ¿peleando de qué manera?, la respuesta obtenida es “como alegando” dando a entender que la representación expresa algún tipo de violencia verbal que es una de las características de la violencia emocional, lo que permite establecer que la representación es entendible y cumple con su función.

A continuación, se hace ver otra de las representaciones en este caso la que representa la violencia física (figura 66) y se hace una pregunta similar, al recibir la respuesta da nota con expresiones como “la verdad no es claro a que se quiere referir”, lo que permite saber que la representación mostrada no comunica lo que se requiere comunicar, para finalizar

Para conocer la percepción del usuario respecto a los botones usados en la parte del juego se hacen preguntas relacionadas con el tamaño la ubicación y desempeño de las acciones de los botones, en las que adentro de diferentes respuestas, se entiende que el tamaño y la ubicación están bien pero que hacen falta instrucciones que permitan al jugador saber para qué sirven cada uno, además de destacar que el movimiento del personaje está muy rápido y no concuerda con el tamaño en su mundo.

3.7.2.2 Evidencias (Percepción del usuario). Para conocer la percepción del usuario se hacen grabaciones de las sesiones de testeos con cada uno de los estudiantes si desea verlas ir a anexo F testeos segundo prototipo.

Una de las percepciones con respecto a la realidad aumentada es “se mueve chévere” que da a entender que son nuevas tecnologías que llaman la atención de este público.

3.7.3 Tercer testeos

Para el desarrollo de este testeos se establece un protocolo para verlo ir a anexo D.

Lo planteado en el protocolo para este testeos consiste en realizar una encuesta previa que permite recolectar información demográfica, además de información relacionada con hábitos del usuario específico, seguida de la implementación y exploración de un prototipo acompañado del moderador quien realiza preguntas semiestructuradas relacionadas al prototipo y su ejecución.

Así mismo se diseña el prototipo de baja que se desarrolla en Figma para tener interacción entre usuario y prototipo, si desea ver su interacción y/o ejecutarlo ir a anexo G.

3.7.3.1 Evidencias (Prototipo, testeos y proceso de iteración).

3.7.3.1.1 Prototipo.

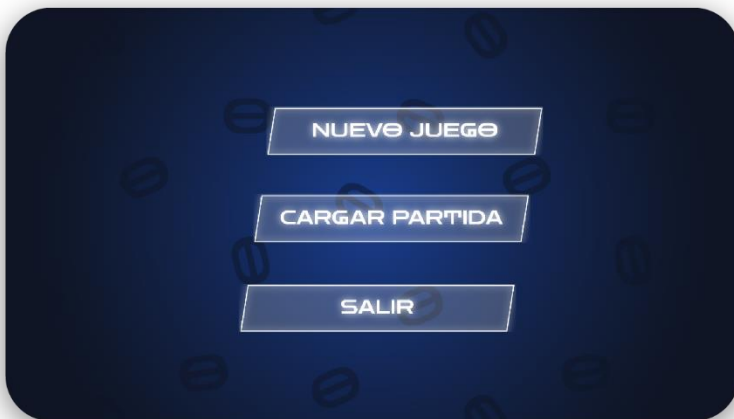
Figura 68

Pantalla apertura a la temática tercer prototipo

Nota. Permite observar la animación de violencia sexual. Fuente: Anexo G segundo prototipo.

Figura 69

Pantalla menú principal tercer prototipo



Nota. Permite observar el diseño específico. Fuente: Anexo G tercer prototipo.

La figura 69 permite ver el diseño de los personajes. Además de la distribución y relación que este diseño tiene con todo el contexto de la aplicación.

Figura 70

Pantalla menú personajes tercer prototipo



Nota. Permite observar el diseño específico. Fuente: Anexo G tercer prototipo.

Las características del menú desplegable permiten marcar una pauta grafica unificada.

Figura 71

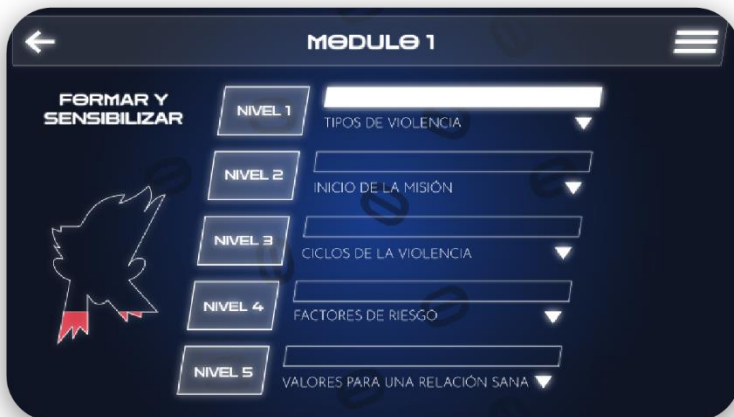
Pantalla con menú desplegable pre-juego tercer prototipo



Nota. Permite observar el diseño del menú desplegable para esta pantalla específico. Fuente: Anexo G tercer prototipo.

Figura 72

Pantalla modulo 1



Nota. Permite observar las temáticas que se plantean para el desarrollo del módulo 1. Fuente: Anexo G tercer prototipo.

Figura 73

Pantalla modulo 2



Nota. Permite observar las temáticas que se plantean para el desarrollo del módulo 2. Fuente: Anexo G tercer prototipo.

Figura 74

Pantalla modulo 3



Nota. Permite observar las temáticas que se plantean para el desarrollo del módulo 2. Fuente: Anexo G tercer prototipo.

Las figuras 72,73 y 74 permiten ver los temas de cada módulo, además muestra con las siluetas de los personajes ayudan a visualizar el progreso de modulo, la cual también tiene relación con el diseño del armable imprimible del módulo (figura 78).

Lo que la figura 75 muestra es el cambio en algunos elementos de la representación como los colores de los personajes además de agregar un texto que muestra de que tipo de violencia se está hablando.

Para el caso de la violencia física se hicieron cambios en las animaciones de los personajes para hacer más entendible la escena por lo que en este caso son dos personas peleando una dando un pul a la otra mientras la otra se retuerce, también está acompañado de

un texto que especifica el tipo de violencia que se está viendo.

Figura 75

Pantalla representación violencia psicológica



Nota. Permite observar las temáticas que se plantean para el desarrollo del módulo 2. Fuente: Anexo G tercer prototipo.

Figura 76

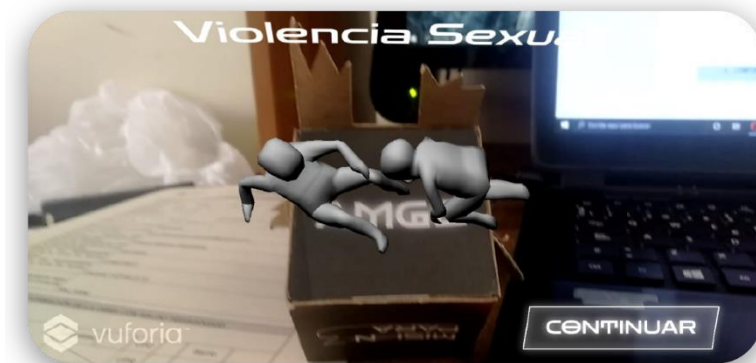
Pantalla representación violencia física



Nota. Permite observar las temáticas que se plantean para el desarrollo del módulo 2. Fuente: Anexo G tercer prototipo.

Figura 77

Pantalla representación violencia sexual

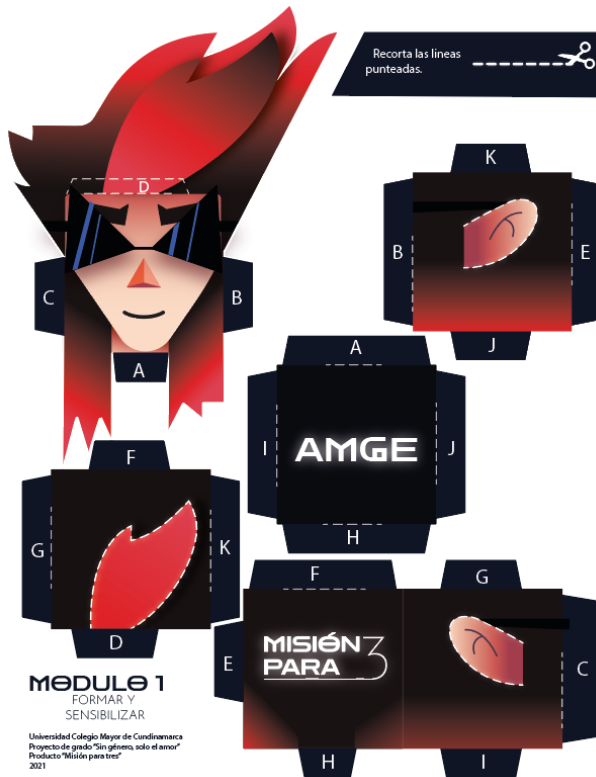


Nota. Permite observar las temáticas que se plantean para el desarrollo del módulo 2. Fuente: Anexo G tercer prototipo.

Por último, en temas de representaciones se llega a la figura 77 que consiste en representar la violencia sexual en la cual también se cambian las animaciones haciendo de esta representación una más fácil de entender.

Figura 78

Armable de primer módulo.





Nota. Permite observar las temáticas que se plantean para el desarrollo del módulo 2. Fuente: Anexo G segundo prototipo.

Para completar la actividad y verificar si el desarrollo puede llevarlo a cabo un profesor se diseña la cartilla que sirve como guía de la actividad y guía temática (figura79).

En ella se establecen los diferentes pasos que el educador debe seguir para el buen ejercicio de la actividad.

Figura 79

Cartilla misión para 3

<p>Antes de comenzar</p> <p>Antes de comenzar la actividad se debe tener en cuenta lo siguiente.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Imprimir el material armable destinado para cada módulo, uno (1) para cada estudiante. <p>Imprimir en tamaño carta, en blanco y negro o a color.</p> <p>Si no cuenta con el material digital dirijase al siguiente link o escanee el código QR.</p> <p>https://drive.google.com/drive/folders/1UDt9N4u9t4ZRE1D0uqaJH2W1T9tgClba7?usp=sharing</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Tener instalada la aplicación "Misión para 3" en el celular de cada estudiante. <p>Si no cuenta con el material digital dirijase App Store o Play Store, busque "Misión para 3" e instale.</p> 	<p>Inicio de aplicación</p> <p>Al iniciar la aplicación aparecen los siguientes artículos de la Declaración Universal de los Derechos Humanos.</p> <ol style="list-style-type: none"> a. 'Todo individuo tiene derecho a la vida, a la libertad y a la seguridad de su persona' (DUDH, Art.3). b. 'Nadie será sometido a torturas ni a penas o tratos crueles, inhumanos o degradantes'(DUDH, Art.5). <ol style="list-style-type: none"> 1. Después de asegurarse que el estudiantado leyo los artículos preguntar: <ul style="list-style-type: none"> ¿En que creen que consiste la aplicación y la actividad? ¿Qué cosas hechos o actos van en contra de estos dos artículos? <p>El objetivo es actuar como moderador, recopilar las ideas mas comunes e importantes y dar a entender que todo lo comentado son formas de violencia.</p> 2. Pedir a los estudiantes que inicien el juego.
<p>Comienzo de la actividad</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pedir a los estudiantes que hagan grupos de tres (3). 2. Entregar el material impreso del modulo a cada estudiante. 3. Indicar a los estudiantes que recorten las piezas del material armable. 4. Pedir a los estudiantes que inicien la aplicación. <p style="text-align: center;">1</p>	<p style="text-align: center;">MÓDULO 1 FORMAR Y SENSIBILIZAR</p> <p style="text-align: center;">NIVEL 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cuando el estudiantado requiera la indicación, pedir que busquen y usen la siguiente imagen. <p>Fomentando la competencia entre los equipos.</p>  <p style="text-align: center;">2</p>

Nota. Permite observar el diseño de la cartilla para los profesores. Fuente: Anexo G tercer prototipo.

3.7.3.1.2 Testeo. El protocolo de este testeo pretendía dejar como observador al investigador y que el desarrollo de la actividad se llevara a cabo por parte de un docente.

Para comenzar se les brinda a los estudiantes el elemento impreso de la figura 76 y se les pide que sigan las instrucciones, por lo que proceden a recortar las fichas de este elemento figura 80.

Figura 80

Evidencia ejecución de la primera parte de la actividad



Nota. Evidencia de estudiantes ejecutando la primera parte de la actividad. Fuente: Elaboración propia.

Figura 81

Evidencia profesora Diana González



Nota. Permite a la profesora Diana González desarrollando la actividad con la guía de la cartilla. Fuente: Elaboración propia.

Después de la actividad realizada en clase se les pide a los estudiantes que armen el cubo con el fin de establecer si las instrucciones de armado son pertinentes para su ejecución.

Figura 82

Cubo del primer módulo armado por un estudiante



Nota. Evidencia de armado por parte de un estudiante de los elementos impresos del primer módulo. Fuente: Elaboración propia.

3.7.3.1.3 Proceso de iteración. Lo que la actividad permite revelar respecto a la

3.7.3.2 Evidencias (Percepción del usuario). Lo que el desarrollo de la actividad permite revelar respecto a los temas de la aplicación, sus instrumentos y las tecnologías que este usa es lo siguiente.




Se tienen en cuenta los comentarios realizados por los estudiantes a la hora de la ejecución de la actividad, para ver el video ir a anexo F.

A la profesora se le pide que realice valoraciones basadas en

su experiencia con relación a la cartilla, su contenido e instrucciones para la actividad, lo que da como resultado lo siguiente (figura 83).

Figura 83

Evidencia valoraciones de la cartilla por la profesora Diana González

 **Profe Diana González**  

Comienzo de la actividad.
3. Aclarar la manera de recortar el material

4. Haber confirmado antes la aplicación que se debe descargar

Antes del inicio de la aplicación se debe hacer énfasis en que el estudiante no puede skip sin antes haber recibido la instrucción del docente.

Inicio aplicación

a. Confirmar que el texto mostrado sea en letra grande.

Modulo 1

Nivel 1.
Aclarar en que momento el estudiante debe buscar la imagen

Desde un inicio aclarar que es una actividad competitiva para así poder guiar el la aplicación adecuadamente

Aclarar cuando el estudiante debe buscar cada imagen.

Como se finaliza el. Juego, cual es el objetivo, como se crea la competencia entre los grupos. 3:12 p. m.

En si la actividad es muy buena y el hecho de que sea usada la tecnología en este caso app, lo hace mas atractivo.

Creo que hubo falencias al iniciar la actividad, ya que los estudiantes no sabian lo que se estaba haciendo. Sugeriría tener mejor manejo de grupo y procurar que los participantes sean presenciales y con ellos separarlos del resto del grupo para q puedan entender y realizar la actividad. 3:14 p. m.

Espero esto te sirva 😊 si puedo ayudarte en algo mas.
Me avisas. Gracias 3:15 p. m.

Nota. Permite ver los comentarios de la profesora con relación a la cartilla dada como instrumento de guía. Fuente: Elaboración propia.

3.8 Prestaciones del producto

En los siguientes apartados se presentan los diversos aspectos como los morfológicos que busca profundizar en la forma, los aspectos técnico-funcionales que permiten mostrar la funcionalidad y aspectos de usabilidad que permiten plasmar la forma correcta de uso.

3.8.1 Aspectos morfológicos

En este apartado se compilan todos los aspectos referentes a la pauta grafica establecidos para la aplicación, los papercrafts y el manual del moderador. Resaltando aspectos como paletas de colores, iconografía, tipografías, diseño de personajes y formas que permiten dar unidad visual a todos los productos elaborados.

Debido a que el producto principal busca prevenir la violencia entre pareja a través de una historia que requiere y fomenta el trabajo en equipo para cumplir el objetivo del proyecto, se diseña el nombre de la aplicación a partir de esto, dando como resultado el nombre “Misión Para 3” resaltando la importancia y haciendo un llamado a la acción de trabajar en equipo para el cambio significativo de conductas violentas entre parejas. Remarcando que la prevención de la violencia en la pareja no es únicamente trabajo de la pareja sino de todos los actores de una sociedad.

Figura 84

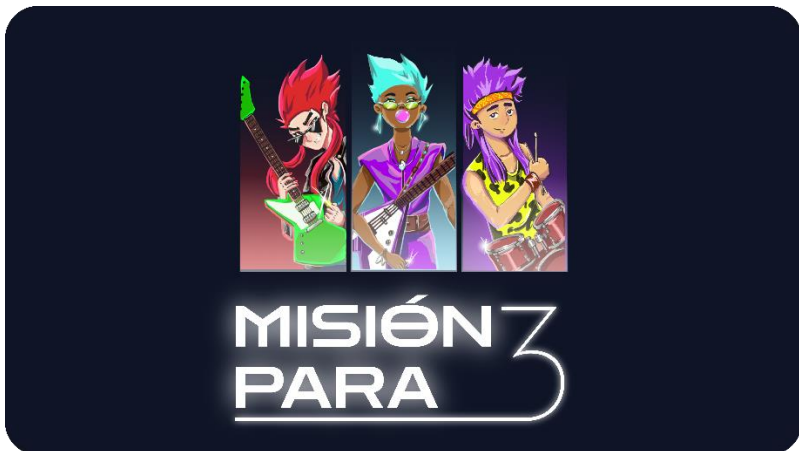
Isologo de la aplicación



Nota. Permite observar el diseño del isologo pensado para la miniatura de la aplicación. Fuente: Elaboración propia

Figura 85

Imagotipo de la aplicación



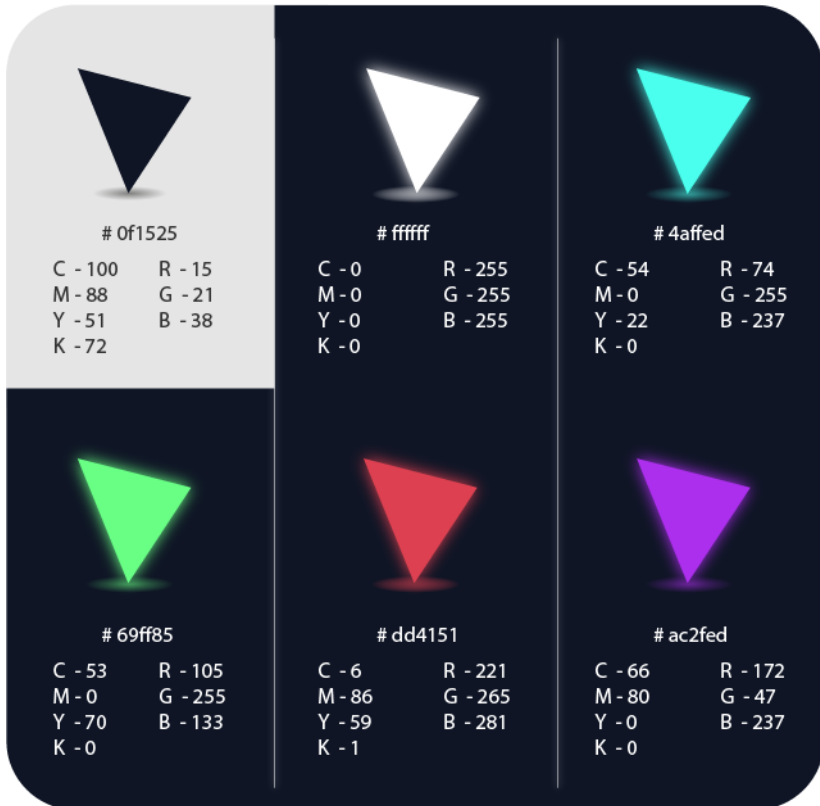
Nota. Permite observar del imagotipo del videojuego. Fuente:
Elaboración propia.

El imagotipo se diseña para la apertura de la aplicación ya que permite al jugador – usuario tener una imagen clara sobre cuáles son los personajes principales y algunas características, el nombre completo de la aplicación.

En principio se establece la paleta de colores, estos colores surgen tras hacer un mood board en el cual se buscaron referentes de estilo futurista ver anexo B, por lo que surgió la paleta que se ve en la figura 86.

Figura 86

Paleta de colores general



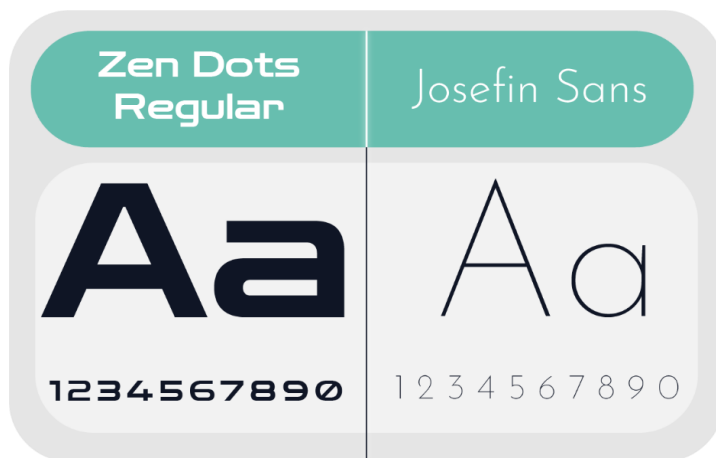
Nota. Se evidencian los diferentes colores claves que se usan de diversas maneras. Fuente: Elaboración propia.

Los dos primeros colores se marcan dos aspectos fundamentales en el estilo futurista, el primero (azul oscuro) es importante para poder resaltar colores luminosos, el segundo (blanco) como color principal para el uso de tipografías e iconografías, es el que contrasta de formas más armónica con el primer color.

El resto de la paleta de colores es asignado a los diferentes personajes del juego ya que son colores que también resaltan con el color azul.

Figura 87

Tipografías



Nota. Muestra las tipografías implementadas en los diferentes elementos del producto. Fuente: Elaboración propia.

Además, con base en la temática futurista establecida para el videojuego se plantean dos fuentes tipográficas, ambas buscan demostrar el estilo futurista, la primera se establecer para los botones por su grosor e impacto visual y la segunda para uso en textos de apoyo y lecturas muy condensadas permitiendo legibilidad y evitando saturación en las lecturas y pantallas del juego.

Figura 88*Características de las formas*

Nota. Muestra las tipografías implementadas en los diferentes elementos del producto. Fuente: Elaboración propia.

Para enfatizar el estilo futurista se usan formas limpias y geométricas, principalmente rectas con algunos ángulos que agregan dinamismo, pero a su vez limpieza, el ángulo usado es de $80,8^\circ$, además se usan algunos triángulos equiláteros dan una sensación de limpieza, pero también contrastan con las demás formas usadas dando dinamismo a la composición, además se agregan algunos círculos que también dan un aire de limpieza y futurismo.

Figura 89

Iconografía



Nota. Muestra las tipografías implementadas en los diferentes elementos del producto. Fuente: Elaboración propia.

La figura 89 muestra las características de los iconos, la forma en la que se aplican dependiendo de algunas características.

3.8.2 Aspectos técnico-funcionales

A continuación, se tienen en cuenta los diversos elementos requeridos para el correcto funcionamiento de la experiencia.

3.8.2.1 Aplicación Móvil. La actividad funciona únicamente si cada estudiante cuenta con la aplicación instalada en su dispositivo. (figura 90).

Esta puede instalarse en cualquier dispositivo móvil con sistema operativo Android iOS.

Figura 90

Aplicación Misión para 3



Nota. Muestra el producto instalado en un celular con sistema andorid. Fuente: Elaboración propia.

3.8.2.1 Cartilla. La cartilla debe ser entregada con antelación

a los profesores o “moderadores” de la actividad, debe ser explorada por los mismos, además de explorar la aplicación y verificar el desarrollo de la actividad.

3.8.2.1 Elemento análogo. El elemento análogo debe estar impreso con antelación a la actividad, imprimiendo uno para cada estudiante, este puede ser impreso en color o a blanco y negro en tamaño carta, este cuenta con instrucciones sencillas para poder ser armado cortado y posteriormente armado, preferiblemente se debe entregar este material a los estudiantes días anteriores a los que se pretende desarrollar la actividad, ya que el tiempo de recorte reduciría el tiempo para la implementación de todo el producto.

Así mismo se encuentra acompañado de un video explicativo sobre la forma en la que se arma este elemento. Se puede observar el diseño del armable en la figura 76.

Este elemento permite observar las representaciones en realidad aumentada de cada nivel en cada módulo.

Cada módulo tiene un diseño diferente de personajes y cada “ficha” por separado muestra y permite un nivel diferente. Deben estar recortados y separados antes de iniciar la aplicación (figura 84). Además, permite al usuario quedarse con un elemento físico que retiene y relaciona un elemento físico con la información.

Figura 91

Piezas del armable del modulo 1



Nota. Son las diferentes piezas requeridas para el desarrollo del módulo 1, además de la forma en la que se ven por separado. Fuente: Elaboración propia.

3.8.3 Aspectos de usabilidad

En principio se debe hacer el acercamiento con la institución para proceder a hablar directamente con los profesores o instructores y ampliar la información relacionada a temas de violencia de género específicamente violencia emocional en la pareja además presentar los diferentes productos para el reconocimiento por parte de los directivos y profesores de la institución.

4. Conclusiones

4.1 Conclusiones

En este apartado se busca consignar los aprendizajes que se obtienen tras la experiencia al realizar este proyecto de grado.

Gracias a que el problema de violencia en la pareja se da por que se fomentan imaginarios, discursos machistas que apoyan comportamientos de violencia de género que trascienden a comportamientos violentos en las relaciones de pareja, se entiende que el conocimiento es una de las ramas fundamentales para prevenir estos comportamientos, así que dar a conocer en principio cuales son los tipos de violencia en la pareja aporta a la prevención de dichas conductas.

Además, al ahondar en el objetivo específico como “Crear una experiencia multimedia que permita el análisis crítico de discursos de género existentes e incentive la generación de nuevos discursos” se logra definir el aporte por parte del proyecto y su producto gracias a cuestionamientos entorno a los elementos que dan apertura a la temática dentro de la aplicación que invitan a reflexionar sobre temas de violencia, además de invitar a los usuarios a preguntarse a si mismos sobre cuáles de esas características de la violencia no consideraban violentas, lo que al interior del individuo se ve reflejado en el análisis crítico de los discursos normalizados entorno a la

violencia, generando nuevos discursos gracias a la nueva información.

Con respecto a la institución educativa donde se lleva a cabo el ultimo testeo, se puede concluir que también se encuentran de cierta forma desinformados con relación a lo que implica la palabra género, ya que al ir a presentar el proyecto y dar el nombre “sin género, solo el amor” surgieron dudas con relación a la temática del proyecto, expresando el desacuerdo con esta palabra en el titulo justificándolo con la idea de que esta palabra sugiere temas de identidad de género en torno a la comunidad LGBTIQ.

Con relación al producto y sus características se concluye que el uso de tecnologías digitales desconocidas como la realidad aumente para los estudiantes a los que se les realiza los testeo es un plus en el sentido en el que estas formas de visualizar la realidad en combinación con lo digital llaman mucho su atención tendiendo a querer explorar más sobre estas dinámicas.

Gracias a que estas tecnologías son nuevas hasta ahora para la mayoría mantienen la atención del estudiante sobre la información que se les está brindando.

La información dada es absorbida con agrado y por tener un estímulo visual la información prevalece fácilmente en el individuo.

El aporte que se logra por parte de la disciplina del diseño es el idear formas más amigables, entretenidas y dinámicas de trasferir información que hasta el momento se viene transfiriendo a partir de cartillas, largos textos y páginas en internet que este público objetivo en particular no buscaría, las cuales la mayoría buscan impactar una

población que ya ha sufrido violencia en la pareja.

4.2 Estrategia de mercado

Figura 92

Estrategia de mercado



Nota. Ilustra de manera general la estrategia de mercado. Fuente: Elaboración propia con base en plantilla de Thinkersco.com (2020).

En los siguientes apartados se podrán observar más en detalle cada una de las secciones que se muestran en la figura 93.

4.2.1 Segmentos de cliente

Como ya se ha establecido en apartados anteriores, el usuario tiene ciertas características bastante precisas ver apartado 2.4 por lo que determinar el cliente más cercano a este usuario requirió ver el escenario más común de este usuario, que en este caso son instituciones educativas principalmente Colegios con bachillerato, la razón por la que el usuario no es el mismo cliente es porque se trata de una aplicación de carácter educativo y que su objetivo no hace parte de las necesidades reconocidas por el usuario.

Debido a esto se establecieron como clientes principales a las instituciones educativas con bachillerato, estableciendo en principio un modelo de negocios B to B to C que consiste en una relación de mercado entre Business (negocio) a Business (negocio) a Consumer (consumidor-usuario) ver Figura 93.

Figura 93

Modelo de negocios inicial B to B to C



Nota. Ilustra el modelo de negocios con el cliente inicial. Fuente: Elaboración propia.

4.2.2 Propuesta de valor

La propuesta de valor consiste en brindar un instrumento diferente a los encontrados en la red, que siempre consisten en cartillas con kilos de información escrita y poco atractiva para los jóvenes, por lo que “Sin género, solo el amor” desarrolla una actividad llamada “misión para 3” que tiene como principal instrumento la realidad aumentada por medio de los celulares, lo que permite que esta actividad tenga las siguientes características.

- Realidad aumentada.
- Interacción entre usuario y usuario o usuario - producto.
- Experiencia de sentidos
- Juego lúdico- didáctico
- Historia de juego única.

4.2.3 Canales

Los canales de comunicación que se establecen para poder llegar cliente que en este caso son las instituciones educativas interesadas en llevar a cabo un plan de prevención de la violencia emocional entre parejas al interior de sus instituciones.

Con lo anterior en mente se establecen canales de comunicación relacionados con los medios en los cuales las instituciones y los profesores se sienten familiarizados y usan constantemente para temas exclusivamente académicos.

4.2.4 Relaciones con los clientes

Las relaciones con el usuario están relacionadas con los diferentes servicios que representan como un conjunto a producto.

Por lo anterior se establecen las relaciones entorno a los objetos como lo son la ampliación y sus temas que requieren acompañamiento por parte de expertos y instructores en el uso de los dispositivos, guías, cartillas y demás elementos.

Además de establecer una dinámica flexible para que le instructor si lo desea toque más temas o busque dinámicas relacionadas con su capacidad de docencia para enriquecer el producto.

4.2.5 Fuentes de ingresos

Para la establecer la principal fuente de ingresos de la feria de desarrollo sobre la innovación para abordar el problema de la violencia de género del banco mundial y

4.2.6 Actividades clave

Gracias a lo visto en el apartado 3.8 prestaciones de producto se establecen actividades clave que giran en torno a los diferentes componentes del producto.

4.2.6.1 App móvil. Las actividades clave que se llevan a cabo

con relación al aplicativo móvil nombrada “Misión para 3” están relacionadas a su correcto y constante funcionamiento, pensado en la permanencia de esta aplicación en las instituciones educativas.

En este caso se presenta la actualización constante en los siguientes aspectos.

- Software.
- Información relacionada a temas de violencia de género.
- Tendencias visuales.
- Dinámicas de juego.

4.2.6.1 Guía de Acompañamiento. Las actividades clave relacionadas a la guía de acompañamiento son las siguiente.

Servicio de acompañamiento a las instituciones y sus educadores para el conocimiento en relación con temas de violencia de género y la forma de aplicar estos conocimientos relacionados a la actividad de la aplicación.

Cartilla que permite al educador guiarse en el momento de desarrollar la actividad con la aplicación.

La guía presencial o virtual dirigida a los educadores requiere de actualización de contenidos temáticos guiada por expertos en temas de violencia de género y violencia en la pareja y dinámicas para desarrollar la actividad de la aplicación.

La cartilla sobre la actividad requiere actualización constante en los siguientes aspectos.

- Información relacionada a temas de violencia de género.
- Tendencias visuales

- Instrucciones de dinámicas de juego.

4.2.6.1 Material impreso armable. Las actividades clave relacionadas a este componente de la actividad se encuentran estrictamente conectadas con el estado de las anteriores, por lo que si se actualizan características las demás esta sufrirá cambios, en este sentido la actividad consiste en ser consistente con las tendencias visuales y dinámicas de juego de los demás componentes de la actividad.

4.2.7 Recursos clave

Para establecer los recursos clave se tienen en cuenta las actividades clave.

Gracias a lo anterior se establece, la nómina, los servicios y adquisición de software como los recursos que si hacen falta el desarrollo de la aplicación no sería posible.

4.2.8 Socios clave

Para establecer los socios clave se tiene en consideración los resultados en las convocatorias como la del Banco Mundial o el Banco Internacional de Desarrollo.

No obstante, se tienen en cuenta otras instituciones interesadas en acercarse al público objetivo de este proyecto, interesadas en vender publicidad u objetos a este rango de población.

4.2.9 Estructura de costes

Se tienen en cuenta diversos factores, como la nómina, planta física, equipos, utilería, servicios e intereses.

Tabla 6

Estructura de costos general

	Item	Costo	Total
Mensual	Publicista	\$ 1.287.301	
	Modelador 3D	\$ 1.206.864	
	Animador 3D	\$ 1.206.864	
	Artista Conceptual	\$ 2.102.354	
	Desarrollador	\$ 1.879.238	
	Diseñador digital y multimedia	\$ 2.500.000	
	Arriendo Oficina	\$ 1.000.000	
	Luz	\$ 195.000	
	Agua	\$ 40.000	\$ 11.417.621
Único	Registro ante la Cámara de Comercio	\$ 120.000	
	5 Computadores y accesorios	\$ 15.500.000	
	Sillas	\$ 1.500.000	
	Mesas	\$ 1.900.000	
	Internet	\$ 250.000	\$ 19.270.000

Nota. Muestra los diferentes ítems que se tienen en cuenta para los gastos tanto únicos como mensuales. Fuente: Elaboración propia.

Los gastos por mes planteados llegan a ser de \$ 11.417.621 millones de pesos colombianos, los cuales se extienden a lo largo de entre 9 y 15 meses llegando a sumar \$171.264.315 millones de pesos a los cuales se les suma los gastos únicos llegando a la cifra de \$190.534.315 millones de pesos, estos gastos son específicos para el desarrollo completo de la aplicación.

4.3 Consideraciones

Para tener en consideración con relación al producto elaborado a partir del ejercicio de investigación-creación, se entiende que el resultado de este llega a un prototipo que únicamente informa y hace el llamado a la reflexión a partir de textos y actividades grupales, en el cual no se logra ningún objetivo con el desarrollo del juego de aventura; pero que aun así sirve para ser implementado como herramienta de prevención de la violencia ya que es un prototipo que llama la atención de los estudiantes y a su vez informa sobre esta problemática.

Para considerar a mediano plazo se plantea desarrollar en profundidad más aspectos de jugabilidad que aporten al desarrollo de la historia y los escenarios, que fomenten el dialogo entre los estudiantes tanto del producto como la temática que este trata.

Por último, para considerar a largo plazo se encuentran

posibilidades de transformación en relación con la realidad aumentada ya que esta se encuentra en constante evolución, además de desarrollar dinámicas alrededor del uso de las tecnologías en conjunto (uso grupal de las tecnologías), es decir el diseño de un videojuego mas interactivo que a su vez se lleve a cabo plenamente en un ambiente de realidad aumentada, que genere dinámicas en la que los estudiantes y los profesores formen parte de las actividades, es decir que el profesor no solo sea un instructor sino que este también se vea involucrado directamente en las actividades que los estudiantes realizan.

Referencias

- Bedolla, D. (2020). Diseño y Sentidos: Una perspectiva humana para pensar y proyectar el diseño. *Artificio*, 2. <https://revistas.uaa.mx/index.php/artificio/article/view/2524/2284>
- Branch. (12 de abril de 2021). *Estadísticas de la situación digital de Colombia en el 2020-2021*. <https://branch.com.co/marketing-digital/estadisticas-de-la-situacion-digital-de-colombia-en-el-2020-2021/>
- Casado, R. (2019). *Diseño de contenidos digitales interactivos*. <https://gredos.usal.es/handle/10366/139681?show=full>
- Cijanes, I. S. (2020, julio). Línea de Tiempo en la Violencia de género. Cultural Unilibre. https://revistas.unilibre.edu.co/index.php/revista_cultural/article/view/6526
- Deloitte. (junio de 2020). *Estudio de consumo móvil Colombia 2020*. https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/co/Documents/technology-media-telecommunications/Brochure_ConsumoMovil_CO_LATAM_2020.pdf
- Ley 1257 de 2008. *Por la cual se dictan normas de sensibilización, prevención y sanción de formas de violencia y discriminación contra las mujeres, se reforman los Códigos Penal, de Procedimiento Penal, la Ley 294 de 1996 y se dictan otras disposiciones*. 04 de diciembre de 2008. D.O.

No. 47.193.

Ley 1341 de 2009. *Por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones – TIC–, se crea la Agencia Nacional de Espectro y se dictan otras disposiciones.* 30 de julio de 2009. D.O. No. 47.426.

Munari, B. (1983). *Cómo nacen los objetos. Apuntes para una metodología proyectual.*

https://frrq.cvg.utn.edu.ar/pluginfile.php/3723/mod_resource/content/0/como_nacen_los_objetos_bruno_munari.pdf

Departamento Nacional de Planeación. (2015). *12% de hombres y 6% de mujeres adolescentes tienen primera relación sexual antes de los 14 años.* GOV.CO.

<https://www.dnp.gov.co/Paginas/12-de-hombres-y-6-de-mujeres-adolescentes-tienen-primera-relación-sexual-antes-de-los-14-años.aspx>

Hernández, I. (2014). *Violencia de género una mirada desde la sociología.* <http://www.ts.ucr.ac.cr/binarios/libros/libros-000059.pdf>

Instituto Nacional de las Mujeres. (2008). *Violencia en las relaciones de pareja. Resultados de la Encuesta nacional sobre la Dinámica de las Relaciones en los Hogares, 2006.*

http://cedoc.inmujeres.gob.mx/documentos_download/100924.pdf

Instituto nacional de Medicina Legal y Ciencias Forenses. (2019). *Violencia Intrafamiliar. Colombia, 2019 - Bogotá.* Medicina

Legal. <https://www.medicinalegal.gov.co/cifras-estadisticas/forensis>

Instituto nacional de Medicina Legal y Ciencias Forenses. (marzo de 2021). *Boletín estadístico mensual Centro de Referencia Nacional sobre Violencia-CRNV*.

<https://www.medicinalegal.gov.co/documents/20143/628335/Boletin+marzo+definitivo.pdf>

Ministerio de Salud [Minsalud]. (2021). *Violencia de género*.

<https://www.minsalud.gov.co/salud/publica/ssr/Paginas/violencias-de-genero.aspx>

Muñoz, M., González, M & Fernández, L. (2015) *Prevenir la violencia en las relaciones de noviazgo*.

<http://www.edistribucion.es/piramide/266025/presentacion.htm>

Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey. (diciembre de 2017). *Realidad Aumentada y Virtual*.

<file:///C:/Users/danyg/Pictures/EduTrends%20Realidad%20Virtual%20y%20Aumentada.pdf>

Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito [UNODC]. (2018). Chuka. <http://juego.chukagame.com>

Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito [UNODC]. (2018). *Chuka rompe el silencio* (Versión online)

[videojuego]. <http://www.chukagame.com>

Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito [UNODC].

- (2019). *Chuka rompe el silencio, guía de acompañamiento* [Archivo PDF]. Chuka.
<http://www.chukagame.com/uploads/page/file/115/GUIAACOMPAÑAMIENTO.pdf>
- ONU Mujeres. (2021). *Acerca de ONU Mujeres*.
<https://colombia.unwomen.org/es/sobre-onu-mujeres/acerca-de-onu-mujeres>
- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2015). *Metodología de la investigación*. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- LaComarcaTeVe. (22 de noviembre de 2020). *Experiencia en Realidad Virtual sobre la Violencia de Género*. [Archivo de Vídeo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=9cAkj6CBcfo>
- Linares, J. (Ed.). (2006). *Las formas del abuso*, Barcelona, España: Editorial Paidós Ibérica, S.A.
- Robledo, D., Sánchez, J. y Escobar Alejandra. (2014). *Aprovechamiento de la tecnología para generar experiencias digitales*. (tesis de pregrado).
<https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/2478/PROYECTO%20GRADO%20TERMINADO%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Taverniers. K. (Ed.). (2012). *Abuso emocional en la pareja. Construcciones y deconstrucciones de género*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Biblos.
- Thinkers Co. (2020). *Herramientas para construir tus ideas*. Madrid.

<https://thinkersco.com/comunidad/herramientas/>

Torres, G. (s.f.). *Línea del tiempo-maltrato a la mujer*.

<https://es.calameo.com/books/00212635474649b6213ce>

Equidad de la mujer. (s.f.). *Lineamientos para la prevención de las violencias de género*.

<http://www.equidadmujer.gov.co/ejes/Documents/lineamiento-prevencion-violencias-presentacion.pdf>

Anexos

Anexo A Portafolio

Este anexo contiene el portafolio en pdf de Daniela González Choque.

<https://www.behance.net/choqueddesign>

Anexo B Procesos de diseño

Permite observar las diferentes fases por las que se llegó al diseño final de la aplicación, mostrando desde la construcción de la historia, el diseño de la aplicación, de los personajes y escenarios.

Anexo C Diseño de navegación

Muestra el diseño de navegación realizado para que la ampliación fuese intuitiva.

Anexo D Protocolos de testeos

Protocolos de testeo escritos y específicos relacionados a las actividades planteadas para cada testeo.

Anexo E Encuestas de testeos

Este anexo pretende recopilar lo relacionado a las encuestas estructuradas, permitiendo observar las preguntas de cada testeo, además de cada una de las respuestas consignadas en las encuestas, así mismo permite ver la encuesta en línea.

Anexo F Grabaciones de testeos

Recopila las diferentes grabaciones que se realizaron durante la ejecución de cada uno de los testeos, permitiendo ver reacciones, respuestas e interacciones de los usuarios con cada uno de los prototipos.

Anexo G Prototipos de testeos

Consigna los ejecutables de los diferentes prototipos diseñados para el proyecto.